**DOUTOR ESTRANHO**
Seja um mestre das Artes Místicas

**CONTO**
*Cara de Rato*, uma história cyberpunk

**GUILDA DO MACACO**
A mesa online dos editores da *Dragão*

**QUADRINHOS**
Awano e Cassaro estão de volta

**CAVALEIRO JEDI**
A Força está com *Tormenta RPG*

# BRASIL DRAGÃO

ANO 12 • EDIÇÃO 114

MAIS DE 2.500 ASSINANTES NO APOIA.SE

## TOOLBOX
CRIANDO HISTÓRIAS COM CONTINUIDADE

## CHEFE DE FASE
LUKE CAGE CHEGA DETONANDO

## RESENHAS
*SOB A REDOMA* • *HE NEVER DIED* • *NEUROMANCER*

# HERÓIS NUNCA MORREM

A AÇÃO DE *OVERWATCH* NA SUA MESA DE 3D&T

**DOUTOR ESTRANHO**
Seja um mestre das Artes Místicas

**CONTO**
*Cara de Rato*, uma história cyberpunk

**OVERWATCH**
A cavalaria chegou em *3D&T*

**QUADRINHOS**
Awano e Cassaro estão de volta

**CAVALEIRO JEDI**
A Força está com *Tormenta RPG*

# BRASIL DRAGÃO

ANO 12 • EDIÇÃO 114

MAIS DE 2.500 ASSINANTES NO APOIA.SE

## TOOLBOX
CRIANDO HISTÓRIAS COM CONTINUIDADE

## CHEFE DE FASE
LUKE CAGE CHEGA DETONANDO

## RESENHAS
*SOB A REDOMA • HE NEVER DIED • NEUROMANCER*

# GUILDA DO MACACO

CONHEÇA A MESA ONLINE E OFICIAL DOS AUTORES DE *TORMENTA RPG*

# CRÍTICO!

Alguém mais famoso e mais importante que eu, mas cujo nome não me recordo, disse que a história é escrita pelos vencedores. Mas, mesmo sem ter autoridade, discordo.

O vencedor não espera ganhar para escrever a história. Ele a escreve antes que ela aconteça, sem saber se vai vencer. E, por isso, vence.

O editorial da *DB 113* foi um dos primeiros textos da edição. Escrito quando ainda não tínhamos ideia de quantas páginas a revista teria, de quem toparia participar ou se o projeto daria certo de verdade.

Achávamos que daria. Tínhamos confiança em nossa capacidade. Acreditávamos que os membros da cena RPGística nacional não só precisavam de uma revista como a *Drágão*, mas também gostariam de participar ativamente de uma publicação assim. Nossos antigos leitores davam sinais claros de que nos receberiam de braços abertos, assim como jovens jogadores ("A *Drágão* não vai morrer nunca, cara!", disse um garoto num evento no litoral do Rio Grande do Sul, depois de contar que não era da época da revista nas bancas, mas que tinha lido uma porção de números emprestados e havia se apaixonado).

E, de fato, deu certo. Nossas metas foram demolidas em menos de doze horas. Enquanto este editorial é escrito, temos mais de dois mil e quinhentos apoiadores. É mais do que o número de assinantes da antiga *Drágão* impressa.

Achávamos que funcionaria? Sim. Tínhamos certeza absoluta? Não. Assim como não tinham nossos colaboradores que, mesmo sem saber se o tesouro estava mesmo no fim daquela masmorra, juntaram suas espadas às nossas e aceitaram o desafio.

Como bem entendem os RPGistas, nosso grupo rolou um grande e poderoso d20. E deu acerto crítico.

A *Drágão Brasil* voltou, e não vai embora tão cedo.

*Os Decisivos Editores*

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

**Editor-Chefe**
Guilherme Dei Svaldi

**Editor-Executivo**
J.M. Trevisan

**Conselho Editorial**
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Gustavo "Calamis" Brauner

**Colaboradores**
Álvaro "Jamil" Freitas, Bruno "BURP" Schlatter, Carlos "CF" Veiga, Davide Di Benedetto, Eduardo Caetano, Eva Cruz Andrade, Felipe Della Corte, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leandropug, Marlon "Armagedon" Teske, Thiago Rosa Shinken (textos); Alex Mamedes, Dora Lauer, Enrico Tomasetti, Leonel Domingos, Roger Cruz, Sandro "Zambi" (arte)

**Diagramação**
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

**Revisão**
Gustavo Brauner

CANIVETE

Apóie a Drágão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

*Drágão Brasil* é © 2016 Jambô Editora.
Todos os direitos reservados.



**4 Notícias do Bardo**
É tanta coisa que o Bardo teve que fazer hora extra!

**8 Pergaminhos dos Leitores**
Perguntas de verdade e a volta das Lendas Lendárias!

**12 Resenhas**
*Sob a Redoma*, *He Never Died* e *Neuromancer*.

**16 Dicas de Mestre**
Você não é aventureiro? Então faça seu trabalho!

**20 Doutor Estranho**
Sherlock Holmes mago.

**36 Toolbox**
Histórias sem fim!

**42 Gazeta do Reinado**
Invasões! Intrigas! O Reinado nunca para.

**44 Monster Chefe**
Direto da panela, uma nova raça subterrânea!

**48 Overwatch**
Adaptação do game, em duas partes.

**64 Caverna do Saber**
Dicas de regras para seu jogo.

**70 Conto**
*Cara de Rato*, uma história cyberpunk no Brasil.

**84 Mestre da Masmorra**
Precisando de ajuda para criar suas aventuras?

**88 Robôs Gigantes em Jogo**
Um mergulho ao gênero mecha.

**94 Tesouros Ancestrais**
Polêmica! Jedis em *Tormenta*! De novo...

**100 Mestrando de Ouvido**
No ritmo da aventura!

**106 Lado B do RPG**
Um jogo sobre um ano em que nada acontece.

**108 Chefe de Fase**
Jazz e invulnerabilidade.

**112 Guilda do Macaco**
Eles escrevem sobre RPG, mas na hora de jogar...

**130 Gabinete de Saladino**
Vai uma piadinha aí?

**134 Quadrinhos**
Chegou a hora. Eles estão de volta.

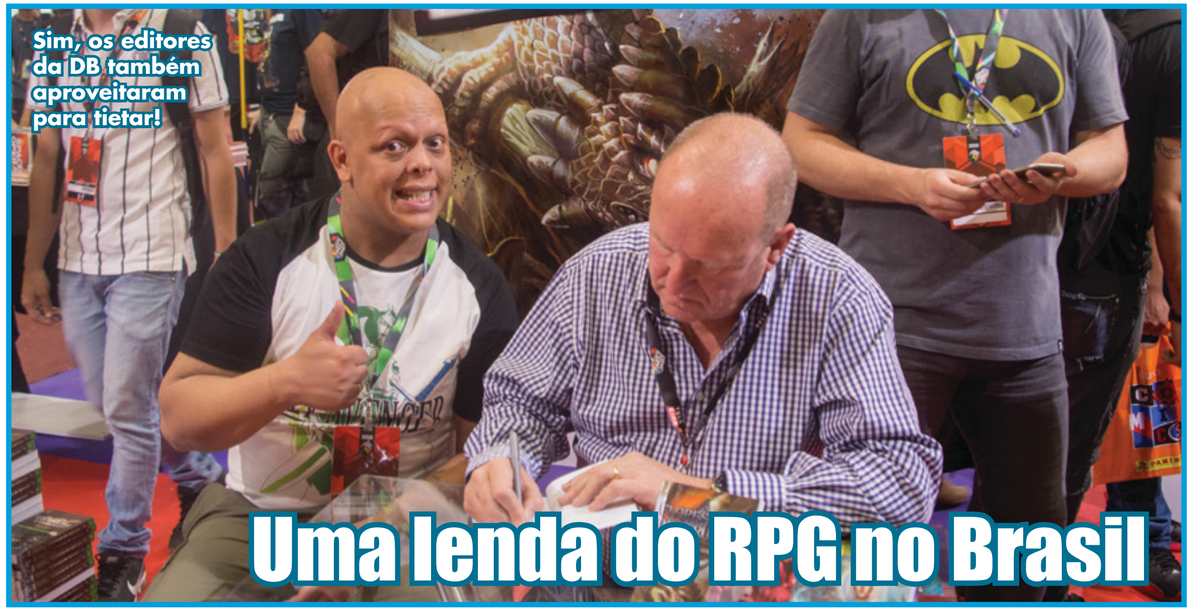
## A CAPA

A *Guilda do Macaco*, *stream* oficial de *Tormenta* em que os seis autores e criadores do cenário jogam RPG ao vivo, é a realização de um sonho para muita gente. O artista **Alex Mamedes**, responsável pela capa variante deste mês e ilustrador oficial da *Guilda*, materializou esse sonho.

Das expressões marcantes ao estilo que lembra clássicos da Disney, Alex sai dos moldes do que se pensa como "arte para RPG".

# Notícias do Bardo

**Lendas no Brasil! RPG na TV! Lançamentos nas prateleiras!**




## Uma lenda do RPG no Brasil

Nos dias 1 a 4 de dezembro rolou a **Comic Con Experience**, maior evento nerd do país — e um dos maiores do mundo! Entre diversos convidados nacionais e internacionais, incluindo atores de cinema e TV, um deles foi de especial importância para os RPGistas: **Ian Livingstone**.

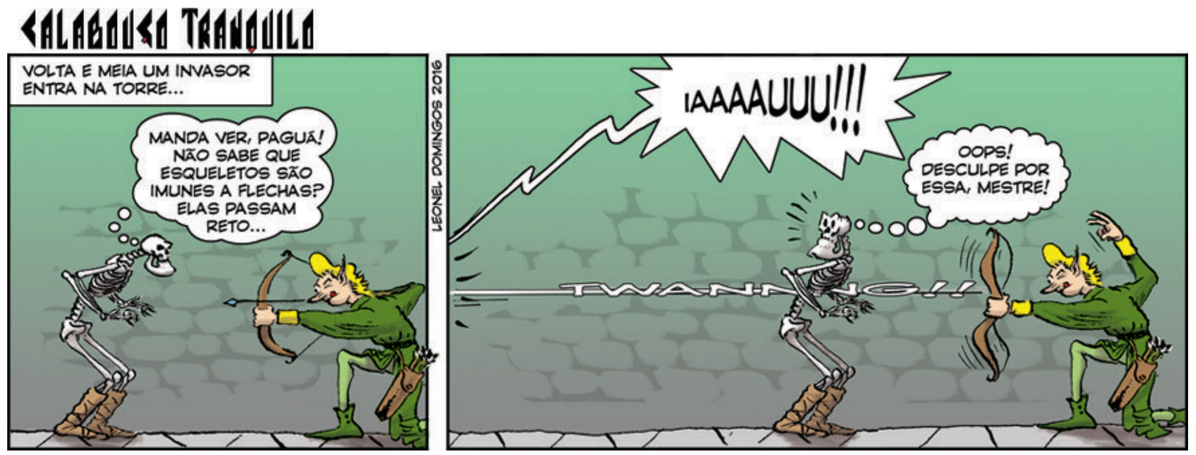
Este Comandante do Império Britânico — sim, Ian foi condecorado pela Rainha pelo seu trabalho ao unir games e educação nas escolas do Reino Unido — foi um dos criadores dos livros-jogos *Fighting Fantasy*. Também conhecidos no Brasil como *Aventuras Fantásticas*, os livrinhos foram publicados por aqui nos anos 1980-90, quando foram responsáveis por iniciar uma geração inteira no mundo do RPG e da nerdice. Em 2010, A **Jambô Editora** trouxe a série de volta ao país, e desde então tem publicado diversos títulos por ano, sempre com capas e traduções inéditas (veja o quadro na página 6 para os últimos lançamentos).

Ian também foi fundador da Games Workshop, empresa responsável por levar o RPG para a Europa; CEO da Eidos, onde produziu *Tomb Raider*; e diversas outras coisas. É um cara com muitos níveis de experiência!

O autor veio ao Brasil numa parceria da Jambô com a CCXP, e esteve no estande da editora durante os quatro dias do evento, autografando e conversando com os fãs. Além disso, deu uma palestra no domingo, onde contou sua história como empreendedor *geek*, incluindo casos como a criação de Lara Croft e sua amizade com **Gary Gygax**, o pai do RPG, falecido em 2008. Centenas de pessoas pegaram autógrafos com Ian — inclusive todos os editores da *Dragão Brasil* (menos o Leonel, que está na Alemanha).

Confira a próxima edição da *Dragão Brasil* para uma entrevista exclusiva com Ian Livingstone, além de uma cobertura da Comic Con Experience.






## O maior dos Kai

Infelizmente, nem tudo são notícias boas no mundo dos livros-jogos.

Faleceu aos 60 anos o autor de fantasia **Joe Dever**, criador da série de livros-jogo *Lobo Solitário* (*Lone Wolf*). Dever estava hospitalizado desde outubro de 2016, já havendo cancelado uma visita a Lucca, na Itália, lar da maior convenção de fãs de *Lobo Solitário* do mundo. O escritor faleceu devido a complicações de uma cirurgia na via biliar. Dever criou o mundo ficcional de Magnamund em 1977 como cenário para suas campanhas de *Dungeons & Dragons* e em 1984 lançou *Fuga da Escuridão* (*Flight from the Dark*), o primeiro da série *Lone Wolf* de livros-jogo. Os livros venderam mais de 12 milhões de cópias em todo o mundo.

Os primeiros livros de *Lobo Solitário* foram publicados em português, primeiro pela editora Bertrand Brasil e depois pela Marques Saraiva, mas os exemplares hoje em dia são raros. A alternativa é acessar o texto dos primeiros livros, de graça e em inglês, no **Project Aon**.

## Meu coração...

Terminou com sucesso, na gringa, o financiamento coletivo da segunda edição de ***Monsterhearts***. Nesse RPG, os jogadores assumem o papel de monstros adolescentes e interagem entre si em histórias cheias de romance, emoção e drama. A capa da nova edição é de **Cecília Reis**, uma artista brasileira! A primeira edição nunca chegou a ser lançada aqui no Brasil, depois de um período de pré-venda conturbada. Vamos torcer para que dessa segunda edição tenha melhor sorte!

## Top no Roll20

O grupo *Orr* libera todo trimestre os dados de quais jogos são os mais populares em sua plataforma de jogos online, o *Roll20*. No último trimestre, os cinco mais jogados foram *Dungeons & Dragons*, *Pathfinder*, *Warhammer*, *Star Wars*, *Mundo das Trevas* e *Shadowrun* (nessa ordem). Entre os jogos nacionais, o mais jogado é *Tormenta*, superando em número de jogos até mesmo o aclamado *Exalted*.

## Rastreando os Antigos

A segunda tiragem do RPG de investigação baseado na obra de **H.P. Lovecraft**, *Rastro de Cthulhu*, está em financiamento coletivo no **Catarse**. O jogo usa o sistema Gumshoe, do premiado designer **Robin D. Laws**, voltado especificamente para histórias de mistério, com regras que facilitam o uso de pistas como elementos narrativos, sem criar (muita) dor de cabeça para o narrador. Mesmo os melhores investigadores, porém, enfrentarão desafios diante dos Grandes Antigos.

NOTÍCIAS DO BARDO

# Lançamentos de fim de ano

**Não é só gente famosa que aparece na Comic Con Experience. O evento também foi palco de diversos lançamentos de RPG, quadrinhos e literatura. Confira alguns deles.**

## Dragon Age RPG

O novo livro básico de *Dragon Age*, jogo baseado na franquia de games de mesmo nome. O livro traz todas as regras necessárias para mestres e jogadores, além da descrição do mundo de Thedas, em uma edição capa dura, completamente colorida e com mais de 300 páginas. Um jogo de fantasia sombria, ***Dragon Age RPG*** foi considerado pela crítica internacional o melhor RPG do ano, tendo ganho o ENnie de Melhor Jogo de 2016.

## Livros-Jogos

Em comemoração a vinda de Ian Livingstone para o Brasil, o evento teve o lançamento de dois títulos da série *Fighting Fantasy*, ***O Templo do Terror*** e ***A Masmorra da Morte***. No primeiro, você deve encontrar cinco artefatos dracônicos escondidos na cidade perdida de Vatos, no Deserto dos Crânios. Já *A Masmorra da Morte* é uma exploração de masmorra — talvez a mais clássica aventura desse tipo!

## Mais RPG

Os dois últimos lançamentos de RPG foram o ***Manual do Defensor***, para *3D&T*, e um novo ***Escudo do Mestre, para Tormenta RPG***. O *Manual do Defensor* expande em muito o potencial de *3D&T*, com discussões, regras opcionais e novas mecânicas, para levar o RPG mais querido do Brasil a novos patamares! Escrito por **Bruno "BURP" Schlatter**, uma das maiores autoridades do sistema. O novo *Escudo do Mestre* tem arte de **Eduardo Francisco** e **André Vazzios**, dois artistas clássicos de Tormenta, que estiveram no evento autografando e fazendo esboços para os fãs. A arte inédita mostra o Panteão de Arton, e vem impressa em material rígido, de alta qualidade e durabilidade. É um "escudo" de verdade!

## Quadrinhos de fora...

***Rat Queens Vol. 2 — Os Tentáculos de N'Rygoth*** e ***Quarenta Caixões*** foram dois dos lançamentos de quadrinhos importados do evento. O primeiro continua a saga do grupo de aventureiras mais valentes e desbocadas da fantasia medieval. O segundo é uma história de terror, sobre um episódio da "vida" do maior monstro de todos os tempos: Drácula! *Quarenta Caixões* é desenhado pelo argentino **Jok**, que foi um dos convidados da CCXP.

## ...e daqui

***Anima*** e ***Mercenário$*** representam parte dos quadrinhos nacionais. O primeiro é uma versão mangá de *A Bela e a Fera*. O segundo é sobre um grupo de heróis já conhecidos dos fãs de *Tormenta* que, bem, não são *exatamente* heroicos... Ambos são de autoria de **Anna Giovannini** e **Fran Briggs**.

Além desses, dois títulos de universos conhecidos foram lançados: ***Khalifor*** e ***P•Soldier***. O primeiro, ambientado no passado de Arton, revela segredos da cidade-fortaleza de Khalifor, e de sua luta contra as hordas da Aliança Negra. Roteiro de **J. M. Trevisan** e arte de **Ricardo Mango**. O segundo é uma história de ficção científica, no mesmo universo de *Espada da Galáxia* e *Projeto Ayla*, com roteiro de **Marcelo Cassaro** e arte de Eduardo Francisco.

## E mais Tormenta!

***Crônicas da Tormenta Vol. 2***, a segunda antologia de contos no mundo de Arton, também foi lançado na CCXP. Com 16 autores, o livro explora diversas facetas do maior mundo de fantasia do Brasil. E vem com mais XP do que seu antecessor: são 336 páginas, contra 288 do *Volume 1*.

## RPG de 4 patas

Depois do sucesso do jogo não-oficial *Ponyfinder*, a *Hasbro* licenciou a marca *My Little Pony* para a europeia *Riverhouse Games*. O RPG oficial de *My Little Pony, Tails of Equestria*, tem previsão de lançamento para 2017, com 152 páginas no livro básico, capa dura e (claro) totalmente colorido. Ainda não há previsão de lançamento em português.

Voltor e Leifert: RPG na TV aberta e nada de notícia ruim

## E uma garrafa de rum

*7º Mar*, o jogo de capa, espada e feitiçaria de **John Wick**, está chegando ao Brasil pela editora *New Order* (*Numenera*, *Lenda dos Cinco Anéis*). O financiamento coletivo está rolando pelo Catarse e a meta já foi batida. Agora é praticamente uma pré-venda, só chegar lá **e comprar o livro mais barato**. Yo-ho, todos juntos, nossas cores erguei...

## É o fim do mundo!

Já está disponível a quarta edição de **Conexão Fate**, o fanzine voltado para o sistema genérico narrativista da editora *Solar*. Essa edição trata de cenários pós-apocalípticos, com coisas simpáticas como radiação, personagens inumanos, trajes de combate, transmissão e cura de doenças, zumbis e alienígenas. E o melhor: o arquivo digital é grátis!

*Fate*: regras simples e genéricas — um primo do 3D&T?

## A gente vai jogar na... Globo?

A *Rede Globo* tem um programa sobre jogos eletrônicos, o *Zero1*, apresentado por **Tiago Leifert** e transmitido todo sábado, de madrugada, após o *Altas Horas*, e é bem curtinho (15 minutos). Em um desses programas, Leifert recebeu **Carlos Voltor** (do *Jovem Nerd*) para uma partida relâmpago de RPG de mesa. Como o programa é principalmente sobre games, eles fizeram uma ponte entre os jogos de mundo aberto e o RPG. O que eles jogaram foi uma salada doida – tinha livro em português e miniatura de *Pathfinder* na mesa, mapa e ficha em inglês de *D&D*...

No pouco tempo disponível, Voltor descreveu um pouco sobre como funciona o jogo e a produção fez a conexão com *Caverna do Dragão*, que a maior parte do público não sabe se chamar *Dungeons & Dragons* no original. Faltou dar uma pista que existem RPGs nacionais de qualidade sendo produzidos faz tempo? Faltou. Mas a gente entende que esse foi só um primeiro passo. Quem sabe da próxima vez? Para conferir o vídeo, clique na imagem acima!

## Dragão Campusero

A **Campus Party**, um dos maiores eventos de tecnologia e inovação do mundo, acontecerá em São Paulo dos dias 31 de janeiro a 5 de fevereiro. Os editores da *Dragão Brasil* podem dar uma oficina no evento, mas para isso precisam que você **vote na atividade na página da Campus Party**.

**A sessão Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias! Clique abaixo e visite o site!**

RPG notícias

# PERGAMINHOS DOS LEITORES

**Saudações decisivas, honrados apoiadores da nova DRAGÃO BRASIL. Aqui fala o Paladino, aquele que responde suas cartas, aquele que soluciona suas dúvidas, aquele que leva raio da deusa ciumenta. Agora é pra valer! Nesta novíssima fase, enfim temos pergaminhos legítimos com mensagens reais de leitores verdadeiros. Vamos a eles!**

## Druida Diferente

*Saudações, nobres paladinos, bárbaros, necromantes, doutores diabólicos, elfos que não morrem nem a pau, mestres sádicos e reis da escatologia do RPG nacional!*

*Primeiramente gostaria de expressar o quão feliz estou pelo retorno desta grandiosa publicação que durante anos nos proporcionou diversão, inspiração, informação e foi, a meu ver, o grande motor-chefe do RPG no país.*

*Posso dizer com orgulho que sou filhote da DRAGÃO BRASIL. Tudo que veio do momento em que peguei a DB 62 na banca (em busca de cotação de Pokémon) até hoje, só foram coisas maravilhosas. Devo àquele momento mágico todo o meu círculo de amizades, relacionamentos, grandes evoluções em meu modo de pensar e ver o mundo. O RPG me tornou uma pessoa melhor e, graças a vocês, esta transformação foi possível. É de coração que digo: MUITO OBRIGADO! Parabéns pelo retorno triunfante e desejo todo o sucesso do mundo a vocês, pois o merecem.*

*E, pra não dizer que não falei das flores, algumas questões:*

*1) Qual o próximo lançamento de Tormenta? Quando sai?*

*2) Druidas de Allihanna não podem usar armas e armaduras de metal, certo? Como permitir a um druida de Allihanna usar uma cimitarra sem quebrar os votos?*

*3) Ainda sobre druidas, em minha mesa temos alguém que deseja criar um santuário para animaizinhos, especialmente aqueles mais exóticos. Ela já cuida de um homúnculo vivo com alma (?), um pesadelo, um quasit e tem planos de adotar um tentacute, um flofisiano, um diabrete, um arco-íris de dragões, e outras criaturas normalmente malignas e temidas, mas cujas exceções (bondosas ou neutras) estão surgindo ao longo da campanha. Cuidar destes monstros "fofinhos" é seu objetivo de vida (além de virar lich, porque liches são legais). Isso se encaixa com Allihanna? Ou estaria mais para Megalokk?*

*Forte abraço a todos e VIDA LONGA À DRAGÃO BRASIL!!!*

**Jefferson Tadeu Frias, Coordenador de Projetos, Araraquara/SP**

Que ótima primeira carta! Muitíssimo obrigado em nome de toda a equipe, Jefferson. Histórias como a sua sempre nos inspiram a continuar. E ganhar XP.

**1)** ***Mundos dos Deuses*** é o mais recente acessório de *Tormenta RPG*. Já está disponível em pré-venda, e tem lançamento marcado para o fim de 2016. Os Reinos dos Deuses, já vistos em livros e revistas antigas, foram repaginados de forma que você nem imagina!

**2)** Druidas de Allihanna não podem usar armaduras e escudos de metal — mas podem, sim, usar armas. Você é livre para brandir sua cimitarra sem medo de desagradar à deusa!

**3)** Allhanna é padroeira dos animais normais, que vivem em equilíbrio; Megalokk favorece as feras que matam e destroem sem controle. Essa divisão nem sempre é clara. Mas se uma druida bondosa acolhe monstros em um abrigo, vivendo em paz sem matar ou destruir, parece aceitável que a Deusa da Natureza aprove. O Deus dos Monstros, por outro lado, pode não ficar muito bem-humorado a respeito.

## Brisando

*Salve, DRAGÃO BRASIL. Eu acho que não jogo RPG desde que vocês entraram nesse hiato. A gente cresce, tem acesso a um milhão de novas sensações — mas aquela vontade de jogar quando vejo os personagens de* Stranger Things *enfrentando um Demogorgon vem com tudo. Saudades de interpretar meu alter-ego half-giant em* Dark Sun*, de deixar a imaginação fluir sendo o mestre na campanha de* GURPS*, e da minha latinha de bala que eu enchia com dados.*

*Bom, mas parando com a brisa nostálgica, gostaria de saber como está o cenário de RPG hoje no Brasil. Temos novos jogos, encontros, lojas como a saudosa Forbidden Planet (olha eu brisando de novo) no Shopping Pompéia Nobre? Me atualizem por favor!*

**Thiago Deejay, Programa Heavy Pero No Mucho, 89 FM - A Rádio Rock**

Bem-vindo de volta, Thiago. Que outros, como você, sintam-se motivados a rolar dados outra vez!

O cenário RPGista mudou bastante nas últimas décadas. Grandes convenções, como o antigo Encontro Internacional de RPG, foram substituídas por fóruns, salas de chat e *streams* — você não precisa mais visitar um grande evento para conhecer jogadores e mestres. Vários grandes títulos da década de 90 — como *Dungeons & Dragons* e *Vampiro* — não existem mais no Brasil, mas foram substituídos por dezenas de outros; nunca antes houve tantas editoras publicando títulos em português, sejam clássicos estrangeiros ou originais nacionais. E as lojas especializadas com espaços para jogos ainda estão por aí, consulte os anúncios na revista.

## Katabrok, o Vendedor de Churros

*Que delícia receber a nova DRAGÃO BRASIL! Ainda tenho a maioria das edições antigas guardadas no armário com carinho. Parabéns a todos os envolvidos, fiquei contando os dias para poder ler. Parabéns ao Paladino, Paladina, Antipaladino, e quem mais aparecer por aqui.*

*Adorei a nova fase. A primeira edição foi boa demais. A mistura certa de saudosismo com coisas novas. E por falar em coisas novas, vocês podiam ter aventuras e matérias para* Reinos de Ferro*, né? Cenário maravilhoso, meu grupo tem jogado atualmente. Seria ótimo.*

*Mas, Paladino! Ouvi dizer que, quando você soube que a DRAGÃO BRASIL ia voltar, vendeu sua barraq... quer dizer, abandou sua aventura sagrada e pediu para o Katabrok assumir as vend... digo, a missão, pois ele sempre gostou de fatiar orcs e goblins. Infelizmente, o ponto de venda não era muito bom — bem ao lado de um covil de orcs e goblins. E agora o bárbaro está indo até a redação da DB tirar satisfações.*

*Abraços a todos e um beijo na Paladina que mora no meu coração.*

**Ovatsug Rednal, o Bárbaro Samurai Errante**

Todos os paladinos presentes e ausentes ficam felizes por você gostar da nova DB, apoiador de nome peculiar. Não se preocupe, o excelente *Reinos de Ferro* é forte candidato a figurar em nossas páginas no futuro.

Bem que achei suspeito quando Katabrok o Bárbaro ofereceu-se para cuidar de minha barraquinha de churr... digo, assumir meu nobre encargo anterior. Aparentemente, ele adora churros. Aparentemente, ele também tinha ideias sobre novos sabores de churros gourmet, como sopa de mandioca e jiló. E também, aparentemente, Katabrok costuma matar orcs e goblins à primeira vista. Não me admira ele achar o ponto de venda ruim!

Com sua licença, vou me esconder ali embaixo da cama... aham, digo, ocupar-me com algo importante, e estar indisponível quando o bárbaro enfurecido chegar.

## Paladinos de Valkaria

*Salve, salve! As preces aos Vinte Deuses foram atendidas e a DB voltou! Notícia melhor que essa, não há!*

*Como de costume, venho com alguns anos de perguntas acumuladas, já que não contamos com clérigos de Tannah-Toh durante esse tempo todo:*

***1)** Tormenta RPG diz que existem paladinos de Valkaria, e que todo paladino (excluindo os paladinos variantes) é Leal e Bom. Porém, outro trecho diz que o devoto só pode estar até um passo da divindade em relação à tendência. Então, existem paladinos Leais e Bons de Valkaria? Vassalos e outros paladinos variantes seguem os mesmos princípios?*

***2)*** *Este ano tivemos pouquíssimos lançamentos para* Tormenta RPG*. O ritmo continuará assim? Em algum momento vocês falaram sobre* Reinos dos Deuses*,* O Reinado *e* Império de Jade*. Serão realmente lançados?*

***3)*** *E quanto a* Moreania RPG*? Podemos sonhar com esta possibilidade?*

***4)*** *Podemos sonhar também com um futuro suplemento para níveis épicos, além do que já temos contido no Guia da Trilogia? E um livro maior e mais detalhado sobre o Reinado de Arton e outras localizações (Deserto da Perdição, Montanhas Uivantes...), descrevendo os costumes de cada povo, classes variantes e de prestígio próprias para cada local, mais talentos...?*

*Que Tannah-Toh esteja com vocês nesse retorno audacioso!*

**Romullo**

Para responder suas dúvidas, Rômulo farei o possível. E caso não seja possível, gastarei um Ponto de Ação:

**1)** Bem observado! Valkaria é Caótica e Bondosa; um paladino Leal e Bondoso está dois passos distante de sua tendência. Pela regra padrão, não seria permitido. No entanto, a maioria dos paladinos é formada por humanos — na verdade, em edições antigas de *Dungeons & Dragons*, eram apenas humanos. Então seria estranho que Valkaria, a Deusa da Humanidade, não tivesse paladinos.

Sim, o mesmo vale para vassalos (um paladino variante, visto no acessório ***Manual do Devoto***) e outros.

**2)** Preparar a nova DRAGÃO BRASIL e uma **enxurrada de outros títulos** (incluindo *Mundos dos Deuses*) realmente deixou *Tormenta* com poucos lançamentos este ano. Não se preocupe, isso mudará. Arton aguarda grandes surpresas para 2017 e além.

**3)** Reinos de Moreania surgiu na revista *DragonSlayer* como um cenário alternativo, mas acabou também se tornando parte de Arton. Não será mais um jogo independente. Vai ganhar um suplemento próprio, compatível com *Tormenta RPG*.

**4)** Não temos planos para um livro de níveis épicos em *Tormenta RPG* — para escalas de poder realmente elevadas, recomendamos ***Tormenta Alpha*** para *3D&T*. O Reinado e regiões além já são descritos na caixa ***O Mundo de Arton*** mas, sim, podem ganhar livros mais detalhados no futuro.

## Ataque! Ataque! Ataque! Ataque!

*Salve! Impossível descrever como é bom ter de volta nossa amada DB! Que falta nos fez!*

*Tenho dúvidas sobre os talentos Ataque Duplo e Combater Com Duas Armas de* Tormenta RPG*. Eles podem ser usados juntos? Se sim, seriam 3 ou 4 ataques totais? Qual seria a penalidade total do ataque?*

*Queria usar esse final para agradecer a vocês, que acreditaram ser possível trazer de volta a revista, e que trabalham tanto para que todos tenhamos material fantástico para esse hobby maravilhoso que é o RPG. Se tenho ídolos nessa vida, são vocês! OBRIGADO!*

**Thiago Dorneles**

*Não trouxemos a DRAGÃO BRASIL de volta, nobre Thiago. Vocês, seus fãs, assim fizeram — como sempre, em RPG, os jogadores é que realizam as grandes façanhas. Por isso, o agradecimento é todo nosso!*

*Ataque Duplo e Combater Com Duas Armas podem, sim, ser usados juntos — mas acumulando todas as penalidades. Você pode fazer 3 ataques com uma ação padrão, com redutor de –9 em todos os ataques.*

# LENDAS LENDÁRIAS

## As Peripécias de Evil Dead, o Bárbaro Necromante

*"Vendedor, tem aí um crânio de bebê? Quero fazer um cajado!" — Evil Dead na loja de armas.*

*"Eu ataco a aranha com o meu MANO CRAVO!" — Evil Dead referindo-se à sua MANOPLA COM CRAVOS, assim abreviada na ficha de personagem.*

*"Não tem problema, sou um bárbaro com muita SABIDEZ." — Evil Dead na biblioteca, pegando um livro para ler.*

*"Por Crom, estou FANDINGO!" — Evil Dead, procurando comida.*

*"Eu cuspo em mim!" — Evil Dead no deserto, evitando pele ressecada.*

*"Amarro uma pedra bem grande na perna e pulo." — Evil Dead, após o mestre descrever um rio tão profundo que não se podia ver o fundo, nem alcançá-lo com um mergulho.*

**Jefferson Tadeu Frias, Coordenador de Projetos, Araraquara/SP**

## Panelaço

*Ira, meu clérigo de Nimb, tinha a compulsão de bater em algum companheiro com uma panela. Para deixar mais divertido, o mestre decidiu que esse ataque sempre acertava e causava 1 ponto de dano, ignorando quaisquer defesas.*

*No final da aventura, o grupo combatia um dragão que aterrorizava uma vila. Após longa luta, quase todos no grupo estavam caídos ou incapacitados. O dragão já estava muito ferido, mas não caía — sua alta resistência a dano o estava salvando de nossos ataques.*

*Então vem meu clérigo e aplica-lhe uma panelada na cabeça. Restava ao dragão apenas 1 PV. O dragão morreu.*

*Mais tarde a vila ganhou vários devotos de Nimb, e também a estátua de um clérigo golpeando um dragão com uma panela.*

**Ivan Ivanoff de Oliveira**

## Intimidação

*Após o combate, o grupo captura o servo do necromante. A ladina toma as rédeas do interrogatório, mas não é muito bem-sucedida no teste de Intimidação.*

*— Quais letras você quer inscritas em sua lápide? — ela ameaça.*

*E o prisioneiro prontamente responde:*

*— Times New Roman.*

**Daniel Macedo, São Carlos/SP**

## Quanta Violência!

*Já cansados de ser enganados pelos NPCs do mestre, os jogadores caminhavam pelos ermos. Foram então surpreendidos por um clérigo e um bando de goblins, cercando os aventureiros e apontando armas.*

*O grupo reage com violência, dizimando os goblins e fazendo o clérigo prisioneiro — que, indignado, agita os braços e protesta:*

*— TOLOS! EU SÓ QUERIA CONVERSAR!*

**Forgottengroup, mesa de RPG de Niterói/RJ**

*Perseguindo um vilão até uma galeria de esgotos, o grupo está a ponto de entrar — quando Jud, a nobre qareen, protesta:*

*— Esgoto?! Só eu tenho nojo de entrar em um esgoto?*

*Dedê, halfling swashbuckler, responde:*

*— Você acha que eu tenho nojo de alguma coisa? Eu tenho PELO NO PEITO DO PÉ!*

**Álvaro "Jamil" Freitas**

• • • • • • • • • • •

*Lucas jogava com um bárbaro que acabou engravidando uma clériga de Lena. Um dos jogadores conta o ocorrido em seu grupo de mensagens. Logo a porta é forçada pela irmã de Lucas, aos berros:*

*— LUCAS, QUE HISTÓRIA É ESSA DE QUE VOCÊ VAI SER PAI?!!*

**Jefferson Tadeu Frias**

• • • • • • • • • • •

*"Podem me chamar de Bárbara Negra."*

*Pirata apresentando-se ao grupo, na verdade querendo dizer BARBA Negra. De tão zoado, não durou duas sessões.*

**Giuliano Vieira**

• • • • • • • • • • •

*Angus o Elfo: "Mas essa fortaleza é mesmo tão difícil de invadir?"*

*NPC já irritado: "Diferente de certas partes de sua anatomia, ela é IMPENETRÁVEL."*

**Makissuel, O Mago Beakman, Palmares/PE**

# Sob a Redoma

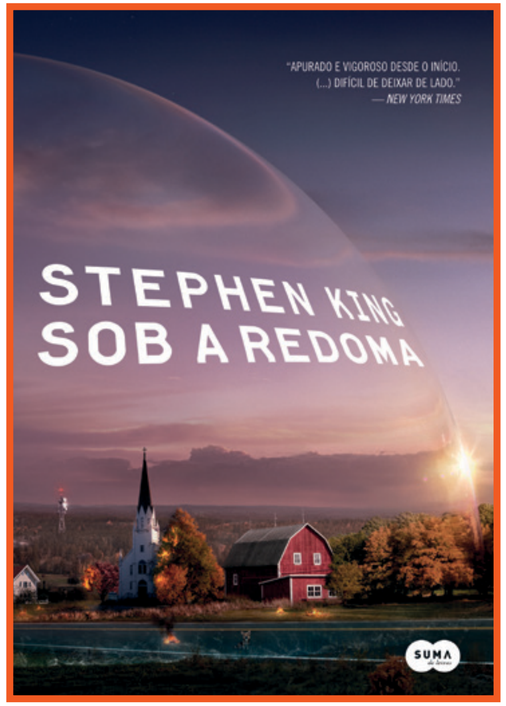
## A reinvenção do mestre do terror

**Minha relação com Stephen King é íntima e bem antiga. Sou fã confesso e o estilo do mestre do terror moldou o meu próprio. Quem me conhece da primeira encarnação da *Dragão Brasil* sabe o quanto devo a ele**.

King me ensinou a escrever diálogos que parecem saídos da boca de gente de verdade, a usar nomes de marcas reais e citações musicais para aumentar a familiaridade com o leitor e, principalmente, que o ser humano é o pior monstro que existe. Mas o tempo passou e não sei porque diabos minha conexão com King foi se perdendo.

Depois de *Saco de Ossos (1998)*, algo se foi e eu acabei procurando e me afeiçoando a outros autores (passei, inclusive, pelas mãos do filho dele, **Joe Hill**, também hábil nos caminhos mais soturnos da literatura).

Este ano, por um daqueles motivos que a gente desconhece, resolvi procurar algo do meu velho mestre para ler, e me apareceu *Sob a Redoma* (Suma de Letras, 2012).




A premissa (que também inspirou a série de TV de mesmo nome) é bem simples: do nada, sem a menor explicação, uma redoma enorme e transparente surge cobrindo Chester's Mill, uma cidadezinha no Maine, Estados Unidos, isolando-a do resto do mundo. Tudo o que vem depois, no decorrer das mais de novecentas páginas do livro, é consequência deste acontecimento. Intrigas, assassinatos, disputas de poder e (bastante) violência fazem parte do cardápio. O leitor atento sabe, entretanto, que nada disso é novidade na obra de King.

O tema "sociedade mostra sua verdadeira face quando algo sai fora do normal" já foi explorado por ele em *A Dança da Morte* (1978) e em *Trocas Macabras* (1991), só para citar dois exemplos mais clássicos. A diferença é que aqui não há um fator externo influenciando o comportamento de cada um. Nenhum demônio ou criatura paranormal deturpando o pensamento de homens, mulheres e crianças. O que acontece — principalmente de ruim — se deve à humanidade de cada personagem retratado, sua moral ou ausência dela.

King, corajoso, abre mão de um de seus trunfos mais clássicos, a construção da expectativa de algo terrível por paginas e mais páginas, em prol de uma narrativa ágil em que pouca coisa é supérflua. Não quer dizer, é claro, que tudo funciona cem por cento como pretendido. Há pouco aprofundamento na história particular de cada personagem, principalmente se você tem como referência livros como *A Coisa*, e alguns papéis têm suas funções um tanto quanto sobrepostas na trama (Dale Barbara e Rusty Everett, estou olhando para vocês). Mas tudo isso é compensado com a intensidade dos acontecimento e a maestria da narrativa.

Há quem ache a virada que desvenda o ponto central da trama um tanto simplista, mas honestamente, é o ponto que menos importa: *Sob a Redoma* é muito mais sobre a natureza humana e como nos comportamos em momentos extremos do que sobre a solução do mistério da barreira. E nesse quesito, talvez esta seja uma das obras mais fortes de Stephen King.

*J.M. TREVISAN*





# He Never Died

## Pense em um cara bem esquisito

**Alguns filmes passam tão despercebidos, que nem mesmo a própria distribuidora parece ter notado a boa qualidade do material em mãos. Isso acontece muito, dada a imensa quantidade de filmes produzidos.**

Muitos acabam indo direto para televisão, ou para serviços de *streaming*, como a *NetFlix*. No meio disso tudo, volta e meia achamos uma pérola, um exemplar que, mesmo sem dispor de um grande orçamento, atores ou parafernália, possui uma história ou premissa interessante, que nos prende ou nos surpreende.

Esse é o caso de *He Never Died*, uma produção bem barata de 2015, que saiu sem muito alarde — nem sequer ganhou um título traduzido (o título original, em tradução livre, é "Ele Nunca Morreu")! Com direção e roteiro de **Jason Krawczyk**, o filme é um suspense, com toques de terror sobrenatural, ação, policial e humor negro, gêneros um tanto complicados de serem misturados, mas que se complementam muito bem aqui.

A história é toda centrada em Jack, um homem aparentando uns cinquenta anos, antissocial, que vive sozinho e tem hábitos meio estranhos. Fica claro logo no começo do filme que ele esconde alguma coisa. Pouco depois de vermos parte da vida (bem chata) desse Jack, aparece na porta dele uma filha adolescente, que ele não sabia que tinha. Daí pra frente, de forma as coisas começam a acontecer de forma mais… rápida.

O destaque do filme é mesmo o personagem principal, interpretado magistralmente por **Henry Rollins**, escolha perfeita para o papel. Para quem não sabe (ou lembra), Henry Rollins é músico e foi integrante da seminal banda punk Black Flag, além da Rollins Band e de sua carreira solo. É um artista bem conceituado na música, mas também com uma extensa lista de participações em filmes, animações e séries (como *Sons of Anarchy*). Rollins tem uma aparência e um jeito de atuar marcantes: é o típico cara com jeito de perigoso e durão, características perfeitas para o papel de Jack.

A trama tem um elemento genial: ela conduz o espectador atento para que ele pense "ah, é mais um filme de vampiro…", mas perto do meio do filme surge uma revelação que muda tudo. E ela é mostrada de forma brusca, meio jogada na cara, de propósito, deixando a impressão de "mas hein?", mudando completamente o que se pensava do personagem principal e suas motivações. A partir daí o diretor (e Rollins) ficam mais à vontade com a história (tanto a anterior quanto a atual) de Jack e seu relacionamento com a filha.

O sobrenatural aparece de forma elegante e sutil, tornando tudo mais verossímil, sem grandes excessos ou exageros.

Um excelente filme, despretensioso, de baixo orçamento e com soluções muito boas. Uma baita atuação de Rollins, com uma combinação bacana de suspense, ação, terror e humor negro, algo que filmes de grande orçamento muitas vezes não conseguem fazer tão bem.

*ROGERIO SALADINO*

# Neuromancer

## Obra-prima cyberpunk continua atual

**"O céu sobre o porto tinha cor de televisão num canal fora do ar". *Neuromancer*. As pessoas se dividem entre as que leram e as que estão por ler esta obra-prima.**

Escrita por **William Gibson** em 1984, a importância da obra pode ser medida por seus feitos; *Neuromancer* foi o primeiro título a ganhar a "tríplice coroa" da ficção científica — os prêmios Hugo, Nebula e Phillip K. Dick. Mais que um romance de ficção científica, *Neuromancer* é considerado a obra inaugural do movimento cyberpunk. É surpreendente que seja apenas o primeiro romance escrito por Gibson (e o primeiro livro da *Trilogia do Sprawl*). O título conta a história de um hacker contratado por uma organização misteriosa para invadir o sistema de computadores de outra organização. Mas o caminho até lá é bastante tortuoso.

Cyberpunk é um subgênero de ficção científica que pode ser resumido de maneira simples: *high tech low life* — ou "alta tecnologia e baixa vida", onde "baixa vida" significa uma existência de alguma forma estigmatizada para os padrões da sociedade.

Na história, Case é um "cowboy de console" — um hacker — e já foi o melhor. Mas quando roubou de seus empregadores, foi punido da pior forma possível: eles implantaram uma toxina em seu organismo que faz com que seja impossível para ele se logar na matrix — o ciberespaço. Imagine não poder mais se conectar na internet. Nunca mais. Impedido de continuar com suas atividades de hacker, Case se volta para uma vida de drogas e crime no mundo físico. Mas anseia sempre por voltar a matrix.

Neste ponto Case é encontrado por Molly, uma "samurai das ruas" e mercenária cujo corpo foi aprimorado com implantes cibernéticos. Ela está a serviço de Armitage, um homem misterioso cujas atitudes indicam um passado militar. Armitage se dispõe a pagar uma cirurgia para livrar Case da toxina que o impede de logar na matrix em troca de um serviço usando suas habilidades de hacker. A pegadinha é que o organismo de Case não ficará livre das toxinas; se ele não realizar o trabalho para Armitage dentro do prazo, elas voltarão a afetá-lo. Case aceita a troca, mas, sempre o rebelde, começa sua própria cruzada para não ser apenas mais um peão num jogo de reis e rainhas.

Como é de se esperar, Case e Molly descobrem ao longo da história que há muito mais por trás de Armitage e sua missão. Eles descobrem o próprio significado de "Neuromancer".

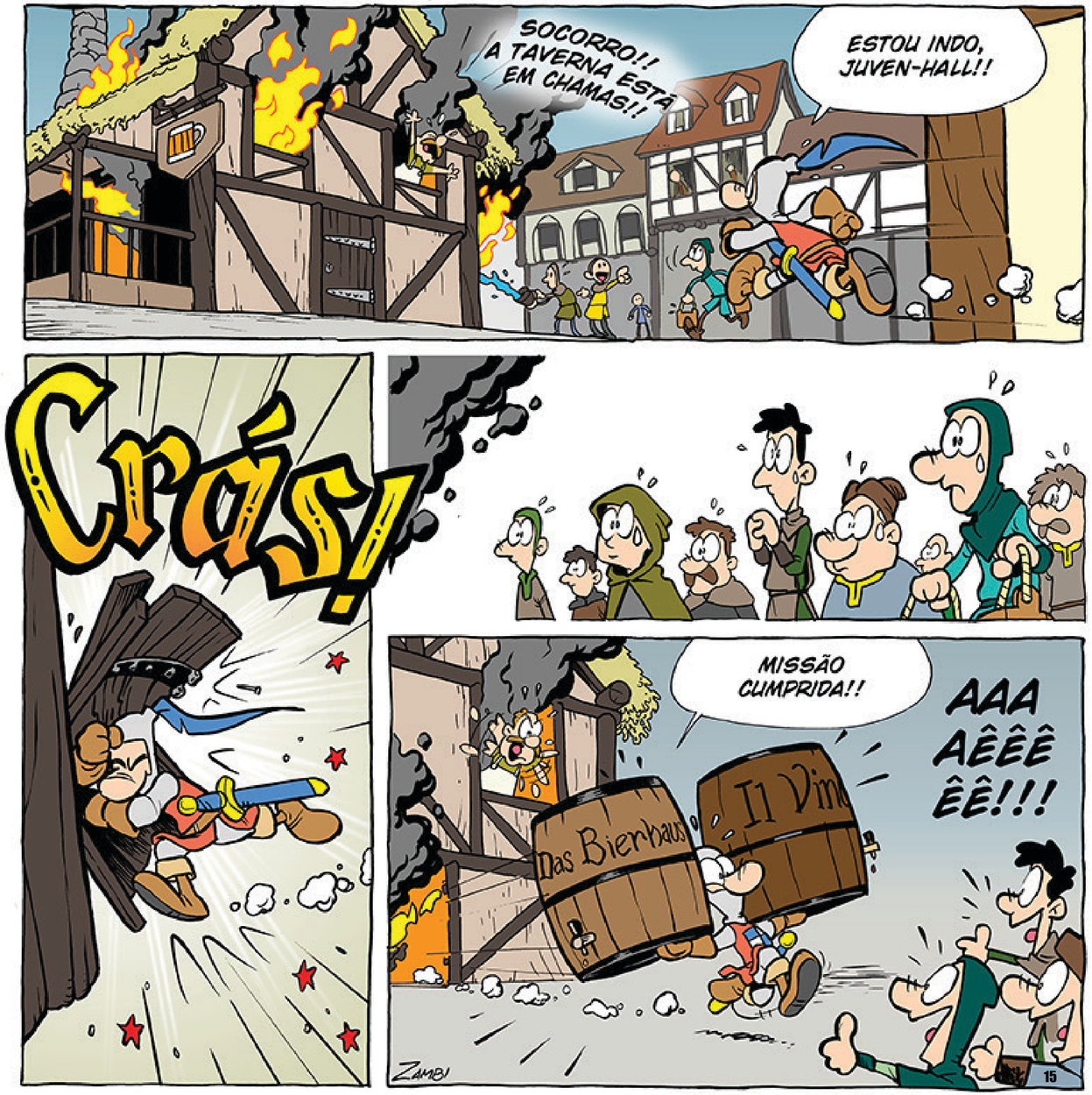
A ficção científica se divide entre antes e depois de *Neuromancer*. A obra devolveu ao gênero a capacidade de surpreender e mostrou que mais do que falar sobre tecnologias maravilhosas, a ficção científica também deve falar sobre pessoas. Case, Molly, Armitage e outros são personagens ricos e bem desenvolvidos. O próprio Neuromancer do título reflete os anseios da humanidade.

Em 2016, a editora Aleph lançou no Brasil a edição comemorativa dos 30 anos do romance, com extras. Um excelente ponto de entrada para os novatos no mundo cyberpunk!

*GUSTAVO BRAUNER*



# Sir Holland



DICAS DE MESTRE

Mestre Arsenal e Paladino: eles não vão fazer o *seu* trabalho.

# POR QUE ELES NÃO RESOLVEM TUDO?

## Sumo-sacerdotes. Dragões-reis. Deuses. Por que NPCs não salvam o mundo?

*— Com os diabos, você é o maior guerreiro de Arton — Vallen empurrou o clérigo, mas era como empurrar um castelo. — É covarde? Vamos, faça algo!*

*A mão coberta de ferro voou num tabefe casual, que acertou Vallen no rosto e arremessou-o a três metros.*

*— NÃO ESPERE QUE OS MAIS PODEROSOS FAÇAM O SEU TRABALHO — proclamou o clérigo. — ESTA MISSÃO É SUA.*

— Mestre Arsenal, em *O Inimigo do Mundo*

**O livro básico *Tormenta RPG* apresenta, logo em suas primeiras páginas, um trecho contendo "Dez Coisas a Saber". Dez ingredientes que fazem *Tormenta* ser *Tormenta*. Aqui está um deles:**

*"Os outros não farão seu trabalho. Arton é populoso em seres de grande poder e influência. Mas aquele que cruza os braços e espera que regentes ou deuses resolvam os problemas do mundo pode ser qualquer coisa — exceto um herói aventureiro. Não se iluda. Os poderosos de Arton estão ocupados com seus próprios assuntos. O Panteão não mandará uma equipe de avatares para destruir o Lorde da Tormenta. Talude e Vectorius não lançarão raios para dizimar as legiões da Aliança Negra. O imperador Aurakas não enviará um batalhão de minotauros para caçar pistoleiros em Smokestone, e o Protetorado do Reino não marchará até Lamnor para salvar a princesa élfica Tanya. Essas missões pertencem aos personagens jogadores".*

Um mundo pacífico e livre de perigos pode ser ótimo para se viver, mas terrível como ambientação de RPG. Arton, como quase todos os cenários de campanha, é povoado de ameaças maiores e menores. É também um mundo habitado por seres de poderes imensos. E para muitos daqueles que mergulham em suas páginas, em suas histórias, vem a pergunta inevitável: por que *esses* caras não resolvem os problemas?

Desde a criação de Arton, jogadores e mestres fazem perguntas assim. Não seria simples para um arquimago sobrevoar Lamnor e dizimar as legiões da Aliança Negra com tempestades de fogo? Por que Vectorius permite a existência de crime organizado em sua cidade voadora, quando poderia literalmente limpar Vectora com um estalar de dedos? Onde estava o Grande Talude enquanto os minotauros de Tapista atacavam a capital do Reinado, onde está sediada sua própria Academia Arcana? Por que o irascível Rei dos Dragões Vermelhos fica indiferente diante de ameaças ao Reinado e, portanto, a seu próprio território?

Nem só *Tormenta* padece desse mal. *Forgotten Realms*, o maior cenário de campanha de *Dungeons & Dragons*, é também lar do mago supremo Elminster Aumar. Quando algum perigo ameaça o mundo de Toril, parece sensato esperar que um herói de 35° nível (!!!) tome alguma providência. Ainda, sua torre em Shadowdale é facilmente acessível a visitantes. Por que arriscar a vida, quando basta bater à porta do arquimago? Quando você é um aventureiro abordado para cumprir uma missão muito acima de suas capacidades, não faz sentido pedir ajuda a alguém mais forte?

## Não haveria aventura!

Esta é a única resposta totalmente verdadeira. RPG é sobre jogadores no papel de aventureiros que cumprem missões. Combatem o mal, salvam vidas, vivem aventuras. Ora, se *outro* personagem vai solucionar a crise, o que resta aos jogadores fazer?

Já se tentou produzir RPGs baseados em *Conan, o Bárbaro*. Faz sentido. Sua Era Hiboriana é um mundo violento de espada e magia, com todos os elementos clássicos. Faz sentido, mas nunca deu certo, por um motivo simples — o próprio Conan. Ele já derrotou os maiores monstros e vilões, já conquistou as mais belas mulheres, até tornou-se rei. Ele é o grande protagonista. Não há como superá-lo. Não há como os jogadores brilharem.

Muitos mestres (e eu me incluo entre eles) já cometeram o erro de deixar a solução da aventura nas mãos de um NPC (ou PdM, Personagem do Mestre). É tentador. Somos mestres, mas também somos RPGistas — *gostamos* de ver nossas criações brilharem. Mas os verdadeiros protagonistas de qualquer RPG são os jogadores, e *protagonista é aquele que resolve o problema*. O objetivo maior de uma sessão de RPG é a diversão de *todos*, jogadores e mestre. Ser reduzido a coadjuvante em sua própria aventura *não é* divertido.

Ok, por isso os NPCs não resolvem os grandes problemas. Essa é uma explicação mecânica, uma explicação que funciona em termos de *game design* — mas não funciona *dentro* do mundo de jogo. Se existe alguém poderoso, e existe algo que ameaça seu modo de vida, é sensato esperar que o poderoso faça algo a respeito. Não fazemos as mesmas perguntas na vida real? Não pedimos que as autoridades competentes — policiais, médicos, governos, forças armadas, Deus — solucionem o que nós mesmos somos impotentes para resolver?

Precisamos de outras respostas que façam sentido dentro da narrativa.

## Os poderosos não estão disponíveis

Para solucionar a "Síndrome de Elminster" — jogadores sempre procurando o Sábio de Shadowdale em busca de ajuda —, os autores foram forçados a adotar uma solução drástica. Quando *Forgotten Realms* foi reformulado nos anos 2000 para ajustar-se ao novo D&D 3ª Edição, o romance *Elminster in Hell* lançou o mago em uma aventura épica nos Nove Infernos, mantendo sua importância no cenário de campanha, mas também tirando-o de cena.

Muitas vezes, ser alguém poderoso também significa ser alguém *ocupado*. Mesmo que você descubra uma séria ameaça ao Reinado, ainda levará semanas — ou meses! — para conseguir uma audiência com a Rainha-Imperatriz, enquanto ela ouve dúzias de histórias parecidas. A sumo-sacerdotisa de Lena, que poderia remover sua maldição facilmente, pode estar em meditação prolongada com sua divindade, buscando a solução de um enigma que salvará milhares de vidas. Vectorius não pode ajudar, ele está negociando com gênios no Plano Elemental do Fogo para que todas as armas mágicas flamejantes em Arton *continuem* funcionando.

Sim, existem seres poderosos no mundo, mas eles não podem ou querem ajudar. Os jogadores precisam agir.

## Os poderosos não acreditam

"Um bando de goblins estúpidos vai atacar o Reinado? Nunca ouvi maior besteira nesta vida!"

Muitas aventuras começam quando o grupo de heróis recebe a notícia de uma ameaça. Se algo não for feito, pessoas morrerão, reinos cairão, coisas bem ruins vão acontecer. Pedir ajuda aos poderosos parece ser uma opção. Mas e quando o desafio soa absurdo demais? E quando ninguém acredita no que você tem a dizer?

Neste caso, a intervenção de um NPC poderoso deixa de ser um problema — para tornar-se a própria motivação da aventura. Investigar, coletar evidências, provar que o perigo existe. Provar ao poderoso que os heróis são dignos de confiança, provar que a ameaça merece sua atenção. Ser testados, passar por provas, cumprir missões. Convencer Mestre Arsenal de que seu martelo é a única arma no mundo capaz de fragmentar a Pedra do Apocalipse, antes que o antigo artefato cósmico destrua vários Reinos dos Deuses.

## Os poderosos não se interessam

O que parece ser uma catástrofe iminente pode, aos olhos de um NPC poderoso, não significar nada. Pode ser algo muito distante de sua área, sua realidade.

Veja às Guerras Táuricas. Quando as forças de Tapista atacaram Valkaria, muitos jogadores estranharam a apatia de Talude, Mestre Máximo da Magia

— especialmente porque o acesso à sua Academia Arcana fica na capital. Pareceu estranho que alguém capaz de desintegrar exércitos não tivesse movido uma palha para rechaçar a invasão. Mas por que ele *deveria*?

Talude viaja pelos planos, cavalga ventos cósmicos, toma chá com deusas. Enquanto soldados agitam espadas e escudos, ele conjura magias épicas contra deuses-monstros, contra adversários que ameaçam a própria Criação. Contempla os maiores mistérios, busca respostas e salvaguardas contra horrores planares que Arton nem conhece — e nem vai conhecer. Metade do Reinado tomado por minotauros? Simples crise mundana, política. Para o arquimago supremo, nada importante ocorreu. Quanto mais poderoso um herói ou vilão, mais ele se afasta das pessoas comuns e seus problemas. Para quem navega pelos planos através de inúmeras realidades, o que significa uma cidade? Um reinado? Um mundo?

## Seria mais perigoso

A Tormenta ataca Arton. Invade, corrompe, deturpa.

As áreas de Tormenta, pontos onde a Anticriação lefeu toca esta realidade, são governadas pelos monstros mais perigosos em toda Arton — os Lordes da Tormenta. Por que os poderosos do mundo não agem? Ainda, por que *os próprios deuses* não agem?

Durante o primeiro ataque da Tormenta ao Reinado, os poderosos agiram. Talude, Vectorius e outros heróis épicos tomaram parte na Batalha de Amarid — quando então sentiram suas mentes pressionadas, seduzidas pela corrupção aberrante. Uma força quase irresistível tentou dominá-los. Se tivesse conseguido, se tivessem passado para o lado dos invasores, nada poderia deter os demônios.

Hoje, os poderosos ainda atuam contra a Tormenta, mas cautelosamente distantes. Uma exceção notável é Lisandra de Galrasia, atual sumo-sacerdotisa de Allihanna (seu histórico e estatísticas podem ser vistos na caixa ***Mundo de Arton***).

Ela vem atacando a Tormenta pessoalmente, correndo o risco enorme de ser controlada. Caso isso aconteça, *ela* pode ser o próximo adversário dos jogadores!

Da mesma forma, o Panteão não age diretamente contra a Tormenta por *medo*.

Na Anticriação há entidades *muito mais* poderosas que os deuses de Arton; chamar sua atenção definitivamente não parece boa ideia.

Algumas vezes, a intervenção de alguém poderoso pode tornar tudo ainda pior.

## Não é o plano dos deuses

*A Libertação de Valkaria* foi uma grande aventura que levou os jogadores ao resgate da Deusa da Humanidade, prisioneira há séculos em sua própria estátua. Para isso, teriam que vencer vinte masmorras, cada uma preparada por uma divindade maior.

No entanto, para acessar o labirinto planar, havia um limite de poder — apenas personagens de 11° a 15° nível, e o grupo não poderia somar mais de 60 níveis. Por quê?

Para heróis acima disso, o labirinto não seria um desafio real. Aos olhos dos deuses, não seria um teste justo. Desta vez, os poderosos ficariam em casa.

Arton, como outros cenários, tem deuses que manipulam os mortais, submetem os heróis a provações. Fazem isso para testá-los, torná-los dignos, ou por simples capricho. A própria Valkaria vive para conduzir heróis até jornadas e combates épicos — ela sonha com o dia em que os mortais superarão os deuses.

Quando os próprios deuses querem ver heróis agindo no limite de suas forças, é fácil justificar a ausência dos poderosos.

## No fim das contas...

O ideal é que você nunca precise recorrer a qualquer destes recursos. Aventureiros têm *motivos* para se aventurar, se arriscar. Jogadores têm *motivos* para procurar problemas. Entregue um desafio interessante, e vão aceitar.

Quando bem conduzida, uma sessão de RPG é boa demais para ficar em casa e deixar Arsenal ou Elminster ficarem com toda a diversão.

*PALADINO*

MUTANTES & MALFEITORES

No Universo Marvel, magia é mais do que *bola de fogo* e *mísseis mágicos*

# Mestre das Artes Místicas

*"A linguagem das artes místicas é tão antiga quanto as civilizações. Os feiticeiros da antiguidade chamavam o uso desta linguagem de 'feitiços', mas se este termo ofende suas sensibilidades modernas, você pode chamá-lo de 'programas'. O código-fonte que dá forma à realidade. Nós manipulamos energias retiradas de outras dimensões do Multiverso para fazer feitiços, para conjurar proteções e armamentos, para fazer magia!"*

*— A Anciã*

## Magia no Universo Marvel

**Antes de tudo: esta matéria contém *spoilers* do filme *Doutor Estranho*. Prossiga por sua conta e risco.**

A magia no universo cinematográfico da Marvel é, por definição, a capacidade de manipular as chaves linguísticas que formam as leis naturais, e permitir a passagem de energias e propriedades vindas de outros mundos. Uma vez aqui, tais forças são manipuladas com o intuito de gerar um efeito exatamente igual ou ao menos aproximado àquele que o mago busca alcançar.

Então, se um mago deseja incendiar uma casa, por exemplo, ele não cria fogo do nada e arremessa contra o prédio: ele enfraquece a barreira entre o mundo em que está e uma dimensão tomada pelo fogo, e direciona o elemento que escapa na direção do objeto. Este fogo elemental provavelmente consumirá o alvo até mais rápido do que uma chama normal faria e será mais difícil de apagar. Para um observador leigo, as duas ações podem parecer iguais. Mas os magos sabem como os dois procedimentos são diferentes tanto na origem, quanto nos resultados.

Outro exemplo: para aprisionar uma entidade de além do tempo, um mago pode sintonizar-se com a Terra (ou outra fonte cósmica de energia temporal), entrar numa dimensão onde o tempo não existe e fazer um círculo temporal inquebrável. Sem forças temporais naquela dimensão para ajudar a quebrar o efeito, a entidade estaria presa junto com o mago numa cadeia interminável de repetição de acontecimentos.

Esta interação entre os mundos é, de fato, uma ciência, não muito diferente de alguns estudos avançados de astronomia e física quântica. É por isso que Jane Foster, uma renomada astrofísica, era capaz de descrever cientificamente o funcionamento da magia dos asgardianos (vide *Thor: O Mundo Sombrio*). Inclusive, desde o primeiro filme do Thor, a magia vem se apresentando como nada mais do que uma forma de tecnologia mais obscura para a humanidade como um todo.

## Os Mundos Além

*"Você pensa saber como o mundo funciona. Você pensa que esse universo material é tudo o que há. E se eu te disser que a realidade que você conhece é apenas uma de muitas?"*

*— A Anciã*

O Multiverso é infinito dentro de seus limites. Além dos Nove Reinos conectados pela Yggdrasil, é formado por todo o espaço e mais infinitas dimensões paralelas. São mais mundos do que qualquer mente humana (e muitas sobre-humanas) seria capaz de assimilar.

Em cada um deles há energias ou forças místicas que um mago é capaz de canalizar para alcançar efeitos surpreendentes.

Mais do que fontes de poder, estes mundos possuem leis naturais próprias que os tornam ferramentas importantes no acervo tático de qualquer mago.

A história do Doutor Estranho nos apresenta três: a Dimensão Astral, a Dimensão Espelhada e a Dimensão Negra.

**A Dimensão Astral.** É uma dimensão paralela bem às margens de nosso mundo. É para onde a forma espiritual de alguém vai quando se destaca da forma corpórea.

Nela, o tempo passa num ritmo muito mais lento, sendo possível desempenhar atividades demoradas enquanto em nosso mundo o tempo gasto é de um piscar de olhos.

Por estar tão próxima de nosso mundo, é possível efetivamente ver o que se transcorre no mundo material sem precisar sair da dimensão astral.

**Em termos de jogo:** é para onde vai a Forma Astral (*Mutantes & Malfeitores*, p. 89) de um personagem, enquanto seu corpo físico continua no mundo corpóreo.

**A Dimensão Espelhada.** Esta dimensão paralela permite que os magos pratiquem seus feitiços e enfren-

tem seus inimigos sem afetar o mundo material. Sendo um mundo mais fluido que o nosso, é comum os magos usarem seus poderes para distorcer o espaço e objetos dentro dele — de forma limitada.

Magos habituados a canalizar as energias da Dimensão Negra possuem um controle mais completo sobre a física deste mundo. Podendo distorcer a física de cidades inteiras de uma só vez.

**Em termos de jogo:** A capacidade de ir para a Dimensão Espelhada é um efeito do poder Super-Movimento (*MM*, p. 102), mais especificamente o efeito Movimento Dimensional. Para carregar pessoas consigo, você precisa comprar os extras Afeta Outros (*MM*, p. 111) e Área (*MM*, p. 111). E para transportar alvos que não queiram ir, você deve comprar o extra Ataque (*MM*, p. 111). Uma vez lá, dobrar a realidade para prender seus inimigos é basicamente um uso do poder Armadilha (*MM*, p. 75), que pode ser um Poder Alternativo de seu poder Magia.

**A Dimensão Negra.** A perigosíssima dimensão governada por Dormammu é um mundo inóspito e bizarro, no qual o tempo não existe — e por isso é a fonte de feitiços de longevidade ou capazes de evitar o enfraquecimento causado pela entropia e passagem do tempo. Aqueles que canalizam suas energias são conhecidos por terem uma capacidade maior de manipular o espaço dentro da Dimensão Espelhada. Canalizar as energias da Dimensão Negra é um procedimento arriscado. Aqueles que o fazem tornam-se expostos à influência e corrupção de Dormammu, correndo o risco de tornarem-se soldados do Devorador em sua marcha na conquista de dimensões. A luta permanente contra tais influências é extremamente desconfortável para qualquer mago.

**Em termos de jogo:** O tempo não passa na Dimensão Negra, então, sempre que um mago sai dela, ele volta para o exato momento do qual partiu. Isso pode ser uma boa forma de usar diversos efeitos envolvendo o poder Rapidez (*MM*, p. 100) — seja por desempenhar a atividade na Dimensão Negra, ou por canalizar a natureza atemporal dela para se deslocar para fora do tempo e agir sem que ele passe. A corrupção de Dormammu não tem regras no livro básico, mas você pode usar as regras de Mácula do *Manual do Malfeitor* (p. 87) e atribuir um ponto de mácula a cada uso de poder relacionado com a Dimensão Negra.

## As Artes Místicas

***"Através das artes místicas, nós manipulamos energias e moldamos a realidade."***

***— A Anciã***

O tipo de magia utilizada pelos Mestres das Artes Místicas é baseada na manipulação direta de energias arcanas mais puras, manifestadas neste mundo na forma de luzes e faíscas. Ela pode ser usada para a criação de construtos tangíveis de energia, que comumente são usados como armamentos ou barreiras de proteção. Eis alguns dos truques mágicos mais comuns:

**Chicote Místico:** linhas de energia pura que os praticantes das Artes Místicas usam para chicotear e prender seus inimigos. Este é um efeito do poder Golpe (*MM*, p. 90) ou Raio (*MM*, p. 99), podendo ter o poder alternativo Armadilha (*MM*, p. 75) e o feito Coleira, para representar a capacidade de prender seus inimigos.

**Mandalas Luminescentes:** são construtos de energia pura, que os feiticeiros normalmente usam para aparar golpes, mas também servem para ataque. Seu uso para aparar pode ser representado pelo poder Deflexão (na versão de 3 pontos, *MM*, p. 85) com o extra Ação, caso queira algo mais ativo, ou Campo de Força (*MM*, p. 76) caso prefira deixar mais como um bônus nas jogadas de Resistência. Fora de combate, esse efeito pode ser representado pelo poder Criar Objeto (*MM*, p. 84).

**Projeção Astral:** um dos truques mais comumente associados aos praticantes das Artes Místicas é o de separar sua forma astral, deixando seu corpo inerte para trás. É o uso básico do poder Forma Astral (*MM*, p. 89).

## Artes da Dimensão Negra

Os praticantes das Artes Místicas há muito tempo descobriram o segredo de contatar a Dimensão Negra, lar de Dormammu, e extrair as forças dela a fim de alcançar efeitos que não poderiam ser realizados de outra forma.

Tais procedimentos são descritos no Livro de Cagliostro, uma fonte de conhecimento muito avançado, de uso restrito de quem detém o título de Feiticeiro Supremo da Terra. Entretanto, os Mestres das Artes Místicas possuem ciência da existência desses poderes, tanto que ao testemunhar esse tipo de efeito, um Mestre é capaz de perceber a assinatura típica das forças de Dormammu. Eis alguns dos efeitos relacionados:

**Dobrar a Realidade:** aqueles que canalizam as forças da Dimensão Negra são capazes de manipular o espaço com maior facilidade, fazendo com que espaços menores aumentem e salas se dobrem. Dentro da Dimensão Espelhada, esse poder pode ser usado de forma ainda mais impressionante, dobrando quarteirões e bairros inteiros de uma cidade (ou de sua versão espelhada). Este tipo de efeito pode ser representado com o poder Armadilha (*MM*, p. 75) com o extra Área (*MM*, p. 111).

**Estilha Espacial:** são lâminas feitas da própria realidade, moldadas misticamente na forma de um material cristalino transparente. Tal qual o Chicote Místico, elas são basicamente um efeito do poder Golpe (*MM*, p. 90), com o extra Penetrante (*MM*, p. 113).

**Ignorar Gravidade:** aqueles que canalizam os poderes da Dimensão Negra demonstram grande facilidade de correr pelos tetos e paredes como se a gravidade agisse sempre em seu favor. Esse efeito é uma das modalidades do poder Super-Movimento (*MM*, p. 102).

**Imortalidade:** a Anciã usava energias da Dimensão Negra para perpetuar sua vida indefinidamente, jamais sofrendo os efeitos da velhice. Este é um efeito de 1 graduação do poder Imunidade (*MM*, p. 93).

## Os Mestres das Artes Místicas

***"Enquanto heróis como os Vingadores salvam o mundo dos perigos físicos, nós, feiticeiros, o protegemos de ameaças mais místicas."***

***— Wong***

Os Mestres das Artes Místicas são um grupo de feiticeiros formado pelo grande mestre Agamotto com o intuito de proteger a Terra de ameaças sobrenaturais, dando

Deu tanto dano que a alma saiu do corpo — tipo um ataque do Klunc



MUTANTES & MALFEITORES

A escola de magos de Hogwarts, ops, de Kamar-Taj

especial atenção aos três Sanctums — localizados nas cidades de Hong Kong, Londres e Nova York — pontos focais nos quais Agamotto fez os rituais de manutenção de um escudo místico que protege nosso mundo de seres poderosos vindos de outras realidades. O grupo tinha a Anciã como sua líder máxima desde tempos imemorias. Com seu falecimento recente, reviravoltas ocorreram e muitos dos membros da organização morreram nas mãos dos Fanáticos. Após os eventos mostrados no filme, não é claro quem tomou o lugar da Anciã (possivelmente Stephen Strange, mas Mestre Hamir também é uma boa aposta).

### Adepto das Artes Místicas NP 8

**For 12, Des 16, Con 14, Int 17, Sab 16, Car 14.**

**Perícias:** Concentração 8 (+11), Conhecimento (arcano) 10 (+13), Conhecimento (história) 8 (+11), Diplomacia 6 (+8), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 8 (+11), Notar 8 (+11).

**Feitos:** Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Assustar, Bloquear Aprimorado 2, Crítico Aprimorado (desarmado), De Pé, Derrubar Aprimorado, Quebrar Aprimorado, Foco em Esquiva 5, Ritualista.

**Poderes:** Anel de Transporte [Dispositivo 8] Fácil de perder, Restrito 1; Teleporte 8 [3.000 km como uma ação completa; Portal, Preciso; Longa Distância; Fácil, Dimensional {todas}, Indireto 2, Progressão [portal 3x3m]]; Açoite Místico (atacar) [Golpe 8] (CD 23, Arremessado [alcance 15m, incr. 3m]); Açoite Místico (prender) [Armadilha 8] (Alcance 6m, CD 18, Coleira [6m]); Forma Astral 7 (Alcance 300 quilômetros); Mandalas de Poder (Campo de Força 6 [Ablativo] e Golpe 7 [CD 23, Pujante]).

**Combate:** Ataque +8, Dano +1 (desarmado), Agarrar +9, Defesa 18 (11 desprevenido), Iniciativa +3.

**Salvamentos:** Resistência +2 (+8 com Mandalas), Fortitude +3, Reflexo +6, Vontade +5.

**Habilidades:** 29 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 15 + Poderes 64 + Combate 16 + Salvamentos 6 = 144 PP.





### Kamar-Taj (Quartel-General)

O quartel-general da ordem é um pequeno mosteiro na cidade de Catmandu, capital do Nepal. Lá as novas gerações de praticantes das artes místicas são treinadas. O local também serve de encruzilhada para os mestres que protegem os *sanctums*, já que ele liga os três santuários através de portais místicos permanentes.

Lá fica a grande biblioteca das artes místicas, onde estão todos os livros de referências para os praticantes, bem como as leituras mais avançadas, compreendidas apenas pelos mestres. É também onde está guardado o Livro de Cagliostro, que detém em suas páginas os segredos para alcançar e manipular as energias da Dimensão Negra.

**Tamanho:** Enorme.

**Resistência:** 10.

**Adicionais:** Alojamentos, Biblioteca, Camuflado, Comunicações, Enfermaria, Ginásio, Pessoal (veja *O Livro da Magia*, p. 66), Selado (veja *O Livro da Magia*, p. 67), Teleporte (afeta outros; restrito para os três *sanctums*).

**Custo:** 13 pontos de equipamento.

### O Sanctum Sanctorum (Quartel-General)

Sanctum Sanctorum ("O Sagrado dos Sagrados") é o nome do *sanctum* de Nova York, originalmente protegido pelo Mestre Daniel Drumm. Atualmente, é resguardado pelo próprio Stephen Strange. Este *sanctum* é de extrema importância, como seu nome dá a entender, e serve como depósito para relíquias mágicas poderosas encontradas pelos Mestres das Artes Místicas.

**Tamanho:** Médio/Grande.

**Resistência:** 10.

**Adicionais:** Alojamentos, Camuflado, Isolado, Pessoal, Tamanho Duplo, Teleporte (afeta outros).

**Custo:** 9 pontos de equipamento.

## Os Fanáticos

Uma facção de dissidentes dos Mestres das Artes Místicas, os Fanáticos são liderados por Kaecilius — um antigo mestre que entrou em conflito com a Anciã ao descobrir que ela não estava disposta a compartilhar o segredo da imortalidade.

Reunindo outros membros descontentes da ordem, o mestre renegado infiltrou-se na biblioteca de Kamar-Taj e roubou o ritual que permitia entrar em contato com Dormammu.

Posteriormente, os Fanáticos fizeram o terrível ritual e obtiveram o poder de canalizar as forças da Dimensão Negra, mas como efeito colateral tiveram seus rostos marcados e suas mentes inundadas com a corrupção da terrível entidade extraplanar.

Dormammu retirou todos os Fanáticos da nossa realidade, como parte de um trato feito com Strange. Mas isso não significa necessariamente o fim deles... Talvez estejam apenas esperando que um dos inimigos do senhor da Dimensão Negra deixe a Terra desprotegida para voltar.

### Fanático NP 9

**For 12, Des 16, Con 14, Int 17, Sab 16, Car 14**

**Perícias:** Concentração 8 (+11), Conhecimento (arcano) 10 (+13), Conhecimento (história) 8 (+11), Intimidar 8 (+10), Intuir Intenção 6 (+11), Notar 8 (+11).

**Feitos:** Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Assustar, Bloquear Aprimorado 2, Crítico Aprimorado (desarmado), De Pé, Derrubar Aprimorado, Quebrar Aprimorado, Foco em Esquiva 6, Ritualista.

**Poderes:** Anel de Transporte [Dispositivo 8] Fácil de perder, Restrito 1; Teleporte 8 (3.000 km como uma ação completa; Portal, Preciso; Longa Distância; Fácil, Dimensional [todas], Indireto 2, Progressão [portal 3x3m]); Ignorar Gravidade (dormammu, magia, místico) [Super-Movimento 2] (escalar paredes); Imortalidade (dormammu, magia, místico) [Imunidade 1] (imune a efeitos de velhice); Magia 18 (magia, místico); Açoite Místico (atacar) [Golpe 9] (CD 24, Arremessado [alcance 15m, incr. 3m]); Açoite Místico (prender) [Armadilha 9] (Alcance 6m, CD 19, Coleira [6m]); Estilha Espacial (Campo de Força 7 [+7, Impenetrável 6], Golpe 9 [CD 24, Arremessado [alcance 15m, incr. 3m], Penetrante]) (dormammu); Forma Astral 7 (Alcance 300 quilômetros).

**Combate:** Ataque +9, Dano +1 (desarmado), Agarrar +10, Defesa 19 (11 desprevenido), Iniciativa +3.

**Salvamentos:** Resistência +2 (+9 com Estilha Espacial), Fortitude +3, Reflexo +10, Vontade +9.

**Habilidades:** 29 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 16 + Poderes 67 + Combate 18 + Salvamentos 14 = 158 PP.

# Relíquias

Os praticantes das Artes Místicas fazem amplo uso de relíquias e artefatos mágicos criados para sustentar efeitos que seriam muito cansativos de serem mantidos pelo feiticeiro. Apesar de algumas relíquias serem mais comuns e quase mundanas, como o anel de transporte, a maioria delas é única e bastante poderosa. Eis algumas relíquias mostradas no filme:

## Anel de Transporte

**Dispositivo 8 (25 pontos)**

Fácil de perder, Restrito 1; Teleporte 8 (3. 000 km como uma ação completa; Portal, Preciso; Longa Distância; Fácil, Dimensional [todas], Indireto 2, Progressão [portal 3x3m]).

Anéis de Transporte são pequenos anéis de dois dedos imbuídos com o poder de abrir portais dimensionais entre dois pontos no espaço (seja na mesma dimensão, ou entre dimensões diferentes). São usados por Mestres das Artes Místicas e seus aprendizes para facilitar sua atuação ao redor do globo.

Tipicamente, esse anel é usado na mão esquerda, enquanto o usuário traça um padrão circular e concentra-se no local para onde o portal o levará (o que é uma ação completa). O portal manifesta-se em um ponto próximo do usuário, geralmente preso ao chão ou a uma parede.

## Botas de Salto de Valtorr

**Dispositivo 2 (8 pontos)**

Difícil de perder, Restrito 1; Salto 4 (salto: x25) e Super-Movimento 2 (Andar no Ar 2).

As Botas de Salto de Valtorr são relíquias capazes de permitir que seu usuário mova-se livremente pelo ar, como se estivesse caminhando sobre a terra, emitindo uma luminescência nos pontos sobre os quais "pisa".

Elas ainda aumentam a capacidade de salto de seu usuário, o que também significa que ele é capaz de cair de grandes distâncias sem machucar-se.

## Cajado do Tribunal Vivo

**Dispositivo 4 (13 pontos)**

Fácil de perder, Restrito 1; Golpe 12 (Alcance Aumentado 3: 9m) e Super-Movimento 1 (Balançar-se).

O Cajado do Tribunal Vivo aparenta ser um mero bastão de combate. Porém, pode ser estendido em segmentos ligados por magia, o que permite que ele seja usado como um mangual.

Mais do que isso, o Cajado aumenta a força de seu usuário, causando um dano tremendo. Por fim, por ser resistente, pode ser usado para balançar-se pelas estruturas, como se fosse uma corda de escalada.

## Leques Mágicos

**Dispositivo 6 (19 pontos)**

Fácil de perder, Restrito 1; Campo de Força 12 e Golpe 14 (Alcance Aumentado 1: 1,5m).

Parecem leques comuns, mas uma vez que um usuário de magia canalize energias místicas, eles se recobrem de energia e construtos luminosos estendem-se a partir deles, permitindo que seu usuário atinja inimigos a até 1,5m de distância. Além disso, as energias que emanam deles podem ser moldadas para formar um escudo ao redor de quem os usa.

## Manto da Levitação

**Dispositivo 10 (42 pontos)**

Difícil de perder, Restrito 2; Membros Adicionais 1 (Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, De Pé, Defesa Aprimorada 2, Estrangular, Evasão 2, Foco em Esquiva 2) e Vôo 2 [75m]. Poder Alternativo: Invocar 8 (Fanático, Heróico; Sacrifício — ver ficha abaixo).

O Manto da Levitação é uma das diversas relíquias guardadas no Sanctum Sanctorum, em Nova York.

Quando o local foi atacado pelos Fanáticos, ele escolheu unir-se a Stephen Strange na batalha para proteger o local. Esta relíquia é um item mágico inteligente e apesar de não ser capaz de falar, comumente expressa sua opinião através de ações, sempre buscando auxiliar seu usuário. O Manto da Levitação também pode atuar sozinho, sendo considerado um PNJ autônomo que o auxiliará da melhor forma possível (ver ficha abaixo).

**Manto da Levitação** **NP 8**

**For 16, Des 26, Con - , Int 10, Sab 10, Car 10**

**Perícias:** Acrobacia 4 (+12), Arte da Fuga 12 (+20), Furtividade 6 (+14), Notar 12 (+12).



MUTANTES & MALFEITORES

**Feitos:** Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Instantâneo, Agarrar com Precisão, Ataque Poderoso, Blefe Acrobático, Evasão 2, Estrangular, Foco em Ataque (corpo-a-corpo) 8, Foco em Esquiva 8, Interpor-se, Luta no Chão, Prender Aprimorado, Rolamento Defensivo 8.

**Poderes:** Imunidade 52 (acertos críticos, efeitos que exijam uma jogada de salvamento de Fortitude, efeitos mentais, sono, suporte vital); Voo 3 (150 m/r, 500 km/h)

**Combate:** Ataque (corpo-a-corpo) +8, Dano +3 (desarmado), Agarrar +16, Defesa 18 (10 desprevenido), Iniciativa +8.

**Salvamentos:** Resistência +0 (+8 com Rolagem Defensiva), Fortitude — (imune), Reflexo +8, Vontade +5.

**Habilidades:** 12 + Perícias 9 (34 graduações) + Feitos 36 + Poderes 58 + Combate 0 + Salvamentos 5 = 120 PP.

## Olho de Agamotto

**Dispositivo de Trama**

Poderosa relíquia criada pelo feiticeiro Agamotto, o primeiro Mago Supremo, para conter os poderes destrutivos da Jóia do Infinito do Tempo, bem como torná-la passível de ser usada por mortais (mesmo que apenas após extenso treinamento).

Quando é empunhada por alguém versado nas Artes Místicas, esta relíquia é capaz de controlar o fluxo temporal. A amplitude de seus poderes é desconhecida, sendo teoricamente capaz de alterar o tempo em uma cidade inteira sem grande esforço.

Em termos de jogo, ela é um dispositivo de trama, não possuindo uma ficha própria, mas sim servindo de desculpa para usar efeitos que lidem com o tempo, poderes alternativos ou justificar alterações feitas na trama (como fazer o tempo correr para trás em todo um bairro, o que não é mensurável pelas regras). Seus efeitos sempre terão os descritores Cósmico e Tempo.

É importante notar que feiticeiros capazes de canalisar os poderes da Dimensão Negra possuem certa capacidade de resistir aos efeitos místicos do Olho de Agamotto. E, claro, que mudanças no fluxo do tempo são sempre perigosas, por irem contra as leis naturais mais básicas do universo.

Quem diria que *ler magias* seria útil um dia?

## Stephen Strange

*"Eu não sei o que há no meu futuro. Mas não posso voltar."*

*— Stephen Strange*

Stephen Vincent Strange é um poderoso feiticeiro e parte dos líderes dos Mestres das Artes Místicas. Antes um neurocirurgião brilhante, porém arrogante, envolveu-se num acidente de carro no qual suas mãos ficaram debilitadas.

Quando a medicina provou-se incapaz de recuperar seus movimentos, o ex-cirurgião partiu numa jornada que o levou até Kamar-Taj, o centro de treinamento dos Mestres das Artes Místicas. Através de seu aprendizado arcano, Strange esperava retomar sua vida anterior. Porém, viu-se envolvido na defesa da Terra contra as depredações de Kaecilius e seus Fanáticos, que buscavam aproximar a Terra da Dimensão Negra, para que esta fosse consumida por Dormammu.

Strange e os Mestres das Artes Místicas conseguiram triunfar sobre seus inimigos. Mas com a morte da Anciã, Strange precisou assumir uma posição de liderança na organização, sendo o atual guardião do Sanctum Sanctorum e protetor da Terra contra ameaças interdimensionais.

## Karl Mordo

*"Stephen Strange, posso lhe oferecer um conselho? Esqueça tudo o que acha que sabe."*

*— Karl Mordo*

Mordo é um antigo membro dos Mestres das Artes Místicas, tendo servido como um aliado importante para a Anciã e como tutor para Stephen Strange.

Quando Mordo descobriu que a Anciã estava canalizando energias da Dimensão Negra — algo proibido para os demais Mestres das Artes Místicas — começou a questionar a organização. Após a morte da líder, suas dúvidas sobre o propósito dos feiticeiros neste mundo se aprofundaram. Mordo acabou concluindo que os magos são danosos para as leis naturais da Terra, pois utilizam sua magia de forma irresponsável. Assim, decidiu restabelecer o equilíbrio das forças naturais retirando os poderes dos demais feiticeiros.

### STEPHEN STRANGE — NÍVEL DE PODER 10

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| +0 | +3 | +1 | +5 | +3 | +2 |
| 10 | 16 | 12 | 20 | 16 | 14 |

| RESISTÊNCIA | FORTITUDE | REFLEXO | VONTADE |
|---|---|---|---|
| +10 | +4 | +10 | +10 |

**Perícias:** Concentração 8 (+11), Conhecimento (arcano) 12 (+17), Conhecimento (ciências da vida) 10 (+15), Conhecimento (cultura pop) 8 (+13), Conhecimento (história) 8 (+13), Diplomacia 6 (+8), Intimidar 4 (+6), Intuir Intenção 8 (+11), Medicina 12 (+15) Notar 8 (+11).

**Feitos:** Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Assustar, Bloquear Aprimorado 2, Crítico Aprimorado (desarmado), De Pé, Derrubar Aprimorado, Equipamento 2 (Sanctum Sanctorum), Memória Eidética, Quebrar Aprimorado, Foco em Esquiva 6 (8 com o manto), Ritualista.

**Poderes:**

- **Anel de Transporte [Dispositivo 8]** Fácil de perder, Restrito 1 (**Teleporte 8** [3.000 km como uma ação completa; Portal, Preciso; Longa Distância; Fácil, Dimensional {todas}, Indireto 2, Progressão {porta} 3x3m]).
- **Magia 18** (magia, místico) **Açoite Místico (atacar) [Golpe 10]** (CD 25, Arremessado [alcance 15m, incr. 3m])
  **PA: Açoite Místico (prender) [Armadilha 10]** (Alcance 6m, CD 20, Coleira [6m])
  **PA: Forma Astral 7** (alcance 300 km)
  **PA: Mandalas de Poder (Campo de Força 9** [Ablativo] e **Golpe 10** [CD 25])
- **Manto da Levitação [Dispositivo 10]** Difícil de perder, Só você pode usar **Vestido (Membros Adicionais 1** [Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, De Pé, Defesa Aprimorada 2, Estrangular, Evasão 2, Foco em Esquiva 2] e **Vôo** 2 [75m])
  **PA: Despido (Invocar 8** [Fanático, Heróico; Sacrifício] — ver ficha na descrição da relíquia)

**Combate:** Ataque +6, Dano +0 (desarmado), Defesa 20 (18 sem o manto, 11 desprevenido), Iniciativa +3.

**Habilidades 28 + Perícias 23 (90 graduações) + Feitos 19 + Poderes 106 + Combate 16 + Salvamentos 17 = 209 PP.**



MUTANTES & MALFEITORES

## A Anciã

*"Nós nunca perdemos nossos demônios. Apenas aprendemos a nos mantermos acima deles."*

*— A Anciã*

A Anciã foi a Maga Suprema e líder dos Mestres das Artes Místicas, e a mentora de Stephen Strange em seus estudos de magia. Ela negou-se a ensinar Kaecilius sobre o uso dos poderes da dimensão de Dormammu, o que levou o antigo mestre a rebelar-se contra a sua ordem de magos.

Para fazer frente a Kaecilius, ela reuniu seu exército de Mestres das Artes Místicas, a fim de impedir que a Terra fosse mesclada com a Dimensão Negra. Porém, durante os conflitos, seus seguidores descobriram que ela há muitos anos vinha canalizando energias da realidade de Dormammu — algo proibido para os Mestres das Artes Místicas — a fim de prolongar sua vida.

Durante uma batalha contra os Fanáticos, em Nova York, a Anciã foi mortalmente ferida, deixando os Mestres das Artes Místicas sem líder oficial e a vaga de Mago Supremo aberta.

## Kaecilius

Kaecilius foi um antigo Mestre das Artes Místicas que inconformou-se ao descobrir que a Anciã mantinha segredos místicos que não queria partilhar com seus estudantes. Especialmente ao descobrir que uma das missões de sua antiga organização era prevenir que as energias de outras dimensões invadissem a Terra, o que ele acreditava que o permitiria reunir-se com sua esposa e filho falecidos.

Após sair dos Mestres das Artes Místicas, levando consigo outros feiticeiros descontentes, ele formou os Fanáticos — um grupo criado para derrotar a Anciã e trazer a entidade transdimensional Dormammu para a Terra.

Apesar de ter imposto grandes perdas para os Mestres das Artes Místicas, inclusive destruindo os três *sanctums* que protegiam o planeta, ele e seus Fanáticos foram neutralizados graças a um acordo feito entre Stephen Strange e o próprio Dormammu. Agora eles todos fazem parte da Dimensão Negra.

### KARL MORDO — NÍVEL DE PODER 12

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| +3 | +5 | +2 | +3 | +4 | +1 |
| 16 | 20 | 14 | 16 | 18 | 12 |

| RESISTÊNCIA | FORTITUDE | REFLEXO | VONTADE |
|---|---|---|---|
| +12 | +5 | +12 | +11 |

**Perícias:** Acrobacia 14 (+19), Concentração 8 (+12), Conhecimento (arcano) 17 (+20), Conhecimento (história) 14 (+17), Diplomacia 6 (+7), Intimidar 11 (+12), Intuir Intenção 10 (+14), Notar 12 (+16), Sobrevivência 4 (+8).

**Feitos:** Ataque Defensivo, Ataque Poderoso, Assustar, Bloquear Aprimorado 2, Crítico Aprimorado (desarmado), De Pé, Derrubar Aprimorado, Equipamento 2 (Sanctum Sanctorum), Memória Eidética, Quebrar Aprimorado, Foco em Esquiva 6 (8 com o manto), Ritualista.

**Poderes:**

- **Anel de Transporte [Dispositivo 8]** Fácil de perder, Restrito 1 (**Teleporte 8** [3.000 km como uma ação completa; Portal, Preciso; Longa Distância; Fácil, Dimensional {todas}, Indireto 2, Progressão {porta} 3x3m]).
- **Botas de Salto de Valtorr [Dispositivo 2]** Difícil de perder, Restrito 1 (**Salto 4** [salto: x25] e **Super-Movimento 2** [Andar no Ar 2]).
- **Cajado do Tribunal Vivo [Dispositivo 4]** Fácil de perder, Restrito 1 (**Golpe 12** [Alcance Aumentado 3: 9m] e **Super-Movimento 1** [Balançar-se]).
- **Magia 18** (magia, místico) **Açoite Místico (atacar) [Golpe 10]** (CD 25, Arremessado [alcance 15m, incr. 3m])
  **PA: Açoite Místico (prender) [Armadilha 12]** (Alcance 6m, CD 22, Coleira [6m])
  **PA: Forma Astral 7** (Alcance 300 km)
  **PA: Mandalas de Poder (Campo de Força 10** [Ablativo] e **Golpe 10** [CD 25])

**Combate:** Ataque +12, Dano +3 (desarmado), Agarrar +15, Defesa 22 (16 desprevenido), Iniciativa +5.

**Habilidades 36 + Perícias 24 (96 graduações) + Feitos 18 + Poderes 84 + Combate 48 + Salvamentos 17 = 227 PP.**

## A ANCIÃ — NÍVEL DE PODER 14

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| +1 | +6 | +2 | +4 | +5 | +2 |
| 13 | 22 | 14 | 18 | 20 | 14 |

| RESISTÊNCIA | FORTITUDE | REFLEXO | VONTADE |
|---|---|---|---|
| +14 | +10 | +18 | +17 |

**Perícias:** Acrobacia 19 (+25), Blefar 10 (+12), Concentração 19 (+24), Conhecimento (arcano) 19 (+23), Conhecimento (história) 19 (+23), Diplomacia 10 (+12), Intuir Intenção 10 (+15), Notar 19 (+24), Sobrevivência 12 (+17).

**Feitos:** Ação em Movimento, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Assustar, Bloquear Aprimorado 2, Blefe Acrobático, Crítico Aprimorado (desarmado), De Pé, Derrubar Aprimorado, Equipamento 3 (Kamar-Taj), Evasão 2, Quebrar Aprimorado, Ritualista, Saque Rápido.

**Poderes:**

- **Anel de Transporte [Dispositivo 8]** Fácil de perder, Restrito 1 (**Teleporte 8** [3.000 km como uma ação completa; Portal, Preciso; Longa Distância; Fácil, Dimensional {todas}, Indireto 2, Progressão {porta} 3x3m]).
- **Dobrar a Realidade [Armadilha 8]** (Alcance: 24m, CD 18; Área Explosão 600m de raio, Duração: Concentração, Ataque Seletivo; Progressão: Área 5; Falha: só funciona na Dimensão Espelhada).
- **Leques Mágicos [Dispositivo 6]** Fácil de perder (**Campo de Força 12** e **Golpe** 14 [CD 29; Alcance Aumentado 1: 1,5m]).
- **Magia 18** (magia, místico) **Açoite Místico (atacar) [Golpe 10]** (CD 25, Arremessado [alcance 15m, incr. 3m])
  **PA: Açoite Místico (prender) [Armadilha 12]** (Alcance 6m, CD 22, Coleira [6m])
  **PA: Forma Astral 7** (Alcance 300 km)
  **PA: Mandalas de Poder (Campo de Força 10** [Ablativo] e **Golpe 10** [CD 25])

**Combate:** Ataque +12, Dano +1 (desarmado), Agarrar +14, Defesa 24 (17 desprevenida), Iniciativa +5.

**Habilidades 41 + Perícias 40 (159 graduações) + Feitos 21 + Poderes 132 + Combate 52 + Salvamentos 35 = 321 PP.**

## KAECILIUS — NÍVEL DE PODER 14

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +5 | +2 | +3 | +3 | +2 |
| 14 | 20 | 14 | 16 | 17 | 14 |

| RESISTÊNCIA | FORTITUDE | REFLEXO | VONTADE |
|---|---|---|---|
| +12 | +5 | +12 | +11 |

**Perícias:** Acrobacia 19 (+24), Arte da Fuga 10 (+15), Concentração 19 (+22), Conhecimento (arcano) 19 (+22), Conhecimento (história) 16 (+19), Diplomacia 13 (+15), Furtividade 7 (+12), Intimidar 6 (+8), Intuir Intenção 10 (+15), Notar 15 (+18), Obter Informação 7 (+9).

**Feitos:** Ação em Movimento, Ataque Atordoante, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Assustar, Bloquear Aprimorado 2, Blefe Acrobático, Crítico Aprimorado (desarmado), De Pé, Derrubar Aprimorado, Equipamento 3 (Kamar-Taj), Evasão 2, Quebrar Aprimorado, Ritualista, Saque Rápido.

**Poderes:**

- **Anel de Transporte [Dispositivo 8]** Fácil de perder, Restrito 1 (**Teleporte 8** [3.000 km como uma ação completa; Portal, Preciso; Longa Distância; Fácil, Dimensional {todas}, Indireto 2, Progressão {porta} 3x3m]).
- **Dobrar a Realidade [Armadilha 8]** (Alcance: 24m, CD 18; Área Explosão 600m de raio, Duração: Concentração, Ataque Seletivo; Progressão: Área 5; Falha: só funciona na Dimensão Espelhada).
- **Imortalidade** (dormammu, magia, místico) **[Imunidade 1]** (imune a efeitos de velhice).
- **Magia 24** (dormammu, magia, místico) **Açoite Místico (atacar) [Golpe 12]** (CD 27, Arremessado [alcance 15m, incr. 3m])
  **PA: Açoite Místico (prender) [Armadilha 14]** (Alcance 6m, CD 22, Coleira [6m])
  **PA: Estilha Espacial (Campo de Força 12** [Impenetrável] e **Golpe 14** [CD 29; Penetrante])
  **PA: Forma Astral 7** (Alcance 300 km)

**Combate:** Ataque +14, Dano +3 (desarmado), Agarrar +15, Defesa 22 (16 desprevenido), Iniciativa +5.

**Habilidades 35 + Perícias 36 (141 graduações) + Feitos 18 + Poderes 120 + Combate 52 + Salvamentos 31 = 292 PP.**

## Dormammu — NP X

*"Dormammu, eu vim negociar!"*
*"Você veio morrer!"*

Dormammu é uma entidade transdimensional mais antiga que o próprio tempo, que habita a Dimensão Negra. Dotado de poderes imensuráveis, ele conseguiu conquistar incontáveis dimensões do Multiverso. E só não conquistou a Terra antes porque o primeiro Mago Supremo, Agamotto, fez um poderoso ritual de proteção — provavelmente canalizando o poder da Joia do Infinito do Tempo — que mantém nosso mundo protegido dele.

Vendo-se impedido de alcançar nosso mundo, Dormammu fez um acordo com Kaecilius, empoderando-o para que ele e seus Fanáticos pudessem destruir os Sanctums e permitir que a Dimensão Negra tomasse a Terra.

Dentro da Dimensão Negra, Dormammu pode moldar a realidade como preferir, sendo na prática onipotente. Não se sabe se ele é capaz de deixar aquela dimensão.

*CF VEIGA*

## A Magia em M&M

O *Livro da Magia* é um suplemento que ensina muito bem como lidar com o sobrenatural em seus jogos de *Mutantes & Malfeitores*. Ele discute poderes alternativos, itens mágicos e como simular muito da magia que vemos nos quadrinhos e filmes usando as regras de super poderes. Nem é preciso dizer que a leitura deste livro pode enriquecer bastante a sua experiência caso queira um jogo mais focado no aspecto sobrenatural. O livro foi escrito justamente para esse tipo de campanha!

Mago: a Ascensão

## Mestres Místikos
### (*Doutor Estranho* para *Mago*)

Embora a *mágika* do universo cinemático da Marvel seja totalmente Vulgar no *Mundo das Trevas*, o percurso do Stephen Strange é um belo exemplo de **Despertar** após uma tragédia, enquanto a do Kaecilius pode ser uma **Queda** por *húbris*. Seguem ideias gerais para a adaptação do universo cinematográfico de *Doutor Estranho* para *Mago: A Ascensão*. Recomenda-se certa flexibilização das regras de Paradoxo para que as personagens consigam se desenvolver sem explodir tão rápido.

A **Dimensão Espelhada** pode ser entendida como uma das muitas zonas incompreensíveis que vagam pela Umbra (não é a Penumbra). Pode ser alcançada com Espírito 3+ ou por outros métodos apropriados de Navegação pela Umbra (como usar um Baixio e Cosmologia).

Já a **Dimensão Negra**, que pode ser alcançada do mesmo modo por aqueles que sabem como chegar a ela, é uma zona ligada a um Reino da Umbra Profunda permeado de estase e matizado de corrupção. Deve-se tomar cuidado com possível contaminação.

As **Artes Místikas** são formadas por rituais e focos específicos em acordo com o Paradigma apropriado e o uso das Nove Esferas, com destaque para Forças, Matéria, Correspondência, Mente e Espírito. Outras podem ser usadas, mas são mais raras.

Enquanto o **Kamar-Taj** é uma Capela de nível 5, o **Sanctum Sanctorum** é ligado a ele por um efeito de Correspondência e é uma Capela de nível 4.

A **Imortalidade** é alcançada através de uma conexão mágika com a Dimensão Negra criada por meio dos rituais secretos apropriados.

Já as **Relíquias**, com exceção do **Olho de Agamotto** (que é uma Maravilha de nível 5+ e de poderes temporais equivalentes a Tempo 5+ e Arete 5+, pelo menos), podem ser tratadas como **Focos**, muitas vezes únicos, ou como Maravilhas que variam de 3 a 5 pontos.

Um **Adepto das Artes Místikas** tem Físicos 3/3/2, Sociais 1/3/2, Mentais 3/3/4; Intimidação 3, Briga 3, Armas Brancas 2, Esotérica 2, Ocultismo 3; Arete 4, FdV 7; Forças 4, Correspondência 4, Espírito 3, Mente 4.

Um **Fanático** tem Físicos 3/4/3, Sociais 1/4/2, Mentais 4/3/4; Artes Marciais 3, Intimidação 3, Esotérica 3, Ocultismo 3; Maravilha 3; Arete 5, FdV 8; Mente 4, Forças 4, Correspondência 4, Espírito 3. Ligação ritual permite Imortalidade.

**Stephen Strange** tem Físicos 3/5/4, Sociais 4/3/3, Mentais 5/4/5; Intuição 4, Intimidação 3, Artes Marciais 4, Armas Brancas 3, Liderança 3, Esotérica 4, Medicina 4, Ocultismo 4, Ciência 3; Capela 4, Maravilha 5; Arete 5, FdV 10; Mente 4, Forças 4, Correspondência 4, Matéria 4, Mente 4, Espírito 3; Qualidade Memória Eidética.

**Karl Mordo** tem Físicos 5/5/5, Sociais 3/5/2, Mentais 4/5/5; Intuição 4, Intimidação 4, Artes Marciais 4, Armas Brancas 4, Liderança 4, Sobrevivência 3, Esotérica 4, Ocultismo 5; Maravilha 5, Aliados 4; Arete 5, FdV 10; Forças 5, Correspondência 5, Mente 4, Matéria 4, Espírito 3; Qualidade Propósito Maior.

**A Anciã** tem Físicos 5/6/5, Sociais 5/4/3; Mentais 5/5/5; Esportes 4, Lábia 4, Intuição 4, Artes Marciais 5, Armas Brancas 5, Sobrevivência 4, Esotérica 5, Ocultismo 5; Maravilha 5, Aliados 5, Acólitos 5; Arete 5, FdV 10; Correspondência 5, Forças 5, Mente 4, Matéria 4, Espírito 4; Qualidade Atributo Lendário.

**Kaecilius** tem Físicos 5/6/5, Sociais 3/5/3, Mentais 5/5/5; Esportes 4, Lábia 3, Intuição 4, Intimidação 4, Artes Marciais 5, Armas Brancas 5, Arte da Fuga 3, Liderança 4, Furtividade 3, Esotérica 5, Ocultismo 5; Maravilha 5, Acólitos 5, Aliados 4; Arete 5, FdV 10; Correspondência 5, Forças 5, Mente 4, Espírito 3, Matéria 4; Qualidade Atributo Lendário, Defeito Objetivo Condutor.

Já **Dormammu** é um Lorde Umbral de poderes cósmicos, fenomenais e de extensão total desconhecida. Sabe-se que é capaz de alterar a própria Trama da Realidade. No entanto, muitos não têm certeza se ele é capaz de sair da Dimensão Negra.

*EVA CRUZ ANDRADE*

# Chamando os Defensores
## (*Doutor Estranho* para *3D&T*)

Para jogar no universo de *Doutor Estranho* em *3D&T*, além do ***Manual 3D&T Alpha***, você irá precisar dos suplementos ***Mega City*** e ***Mega City: Manual do Aventureiro***, ambos voltados para aventuras envolvendo heróis e superpoderes nos dias de hoje.

## Itens Mágicos Comuns

**Anel de Transporte (1 PE):** esse item mundano permite ao usuário lançar a magia Porta Dimensional (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 104) para qualquer lugar da Terra pelo custo total de PMs, ou para qualquer lugar a até 150m livremente.

**Botas de Salto de Valtorr (1 PE):** gastando um movimento, o possuidor desse item pode saltar até H×10m para frente ou Hx5 metros para cima. Ir além desse limite exige um teste de H com uma penalidade de –1 para cada 10 metros adicionais. Se falhar, cai de mau jeito na metade da distância que queria percorrer e sofre 1d de dano pela queda.

**Leque Mágico (1 PE):** um leque aparentemente comum mas que garante que todas as magias de proteção conjuradas por seu possuidor tenham efeito dobrado pelo mesmo custo em PMs.

## Artefatos

**Manto de Levitação:** a capa é um item mágico inteligente capaz de se comunicar apenas através de ações, movendo-se por conta própria com H2. Ela permite ao usuário usar livremente a vantagem Voo, além de garantir a vantagem Campo de Força, um bônus de A+3 e Armadura Extra (físico). Para todos os efeitos, ela é considerada um Construto.

**Olho de Agamotto:** este poderoso artefato garante ao possuidor o uso da vantagem Movimento Temporal normalmente, permitindo a ele voltar um ano no tempo para cada PM gasto, ou que um alvo retroceda um dia pelo mesmo custo, ou que toda a cena em que o personagem se encontre retroceda uma hora. Fazer isso, contudo, pode ter um preço imprevisível (que fica a cargo do mestre).

**Kamar-Taj e os *Sanctuns*:** tanto o quartel-general no Nepal quanto os três *sanctuns* espalhados pelo globo são considerados Bases de Operações dos mestres das artes místicas. Neles, os magos recuperam completamente todos os PVs e PMs em apenas 2 horas de sono. Quando estão em alguns desses lugares, todos os testes de perícia recebem um bônus de um nível (Médios se tornam Fáceis, por exemplo), permitindo inclusive a confecção de itens mágicos. Em combate, as bases são considerados uma Arena para todos aqueles que foram acolhidos pelo Mago Supremo.

## Stephen Strange 16N

**F1 (esmagamento), H3, R2, A1, PdF0, 10 PVs, 14 PMs.**

**Kits:** Médico (curandeiro exímio) e Vingador Místico (biblioteca arcana e equilíbrio mágico).

**Vantagens:** Genialidade, Magia Elemental e Memória Expandida.

**Desvantagens:** Maldição (precisa manter 1 PM preso de forma sustentável para usar as mãos).

**Perícias:** Medicina.

**Itens:** Anel de Transporte, Manto de Levitação e Olho de Agamotto. Strange também é o atual guardião do Sanctum de Nova York.

## Karl Mordo 16N

**F3 (esmagamento), H2, R3, A4, PdF2 (esmagamento), 15 PVs, 15 PMs.**

**Kits:** Lutador Exótico (conhecimento mágico e liberar o poder).

**Vantagens:** Aceleração, Membros Elásticos (Cajado do Tribunal Vivo) e Poder Oculto.

**Desvantagens:** Código de Honra (honestidade) e Devoção (evitar o mau uso da magia).

**Perícias:** acrobacia, ciências proibidas e rastreio.

**Itens:** Anel de Transporte e Botas de Salto de Valtorr.





## A Anciã 27N

**F1 (corte), H6, R3, A2, PdF0, 15 PVs, 21 PMs.**

**Kits:** Sensei Ancião (conhecimento mágico e técnica anciã) e Vingador Místico (completo)

**Vantagens:** Aparência Inofensiva, Arcano, Área de Batalha (Dimensão Espelhada), Ataque Múltiplo, Boa Fama e Imortal.

**Desvantagens:** Segredo (Rejeição) (–1).

**Perícias :** Idiomas, Sobrevivência.

**Itens:** Anel de Transporte (0,1) e Leque Mágico.

## Kaecilius 20N

**F3 (perfuração), H4, R2, A3, PdF0, 10 PVs, 10 PMs.**

**Kits:** Inimigo da Humanidade (treinamento extenuante) e Pastor Infernal (língua ferina e seguidores do mal).

**Vantagens:** Área de Batalha (Dimensão Espelhada), Clericato (Dormammu), Magia Negra e Resistência à Magia.

**Desvantagens:** Devoção (entregar a Terra ao domínio de Dormammu) e Má Fama.

**Perícias:** Manipulação.

**Itens:** Anel de Transporte.

## Dormammu 40S

(Porque não? Isso é 3D&T, afinal!)

**F6, H4, R4, A4, PdF6, 24 PVs, 20 PMs**

**Kits:** Invasor Intergaláctico (líder de todos os mundos) e **Kaijin** (daikaiju e vigor de combate).

**Vantagens:** Demônio; Adaptador, Arena (a Dimensão Negra), Magia Negra, Imortal II, Possessão e Regeneração.

**Desvantagens:** Má Fama e Monstruoso.

**Perícias:** Manipulação.

**Itens:** Pra que?

*MARLON "ARMAGEDDON" TESKE*

TOOLBOX

# Sua Grande SAGA ÉPICA

## Como a continuidade pode tornar sua história melhor

**Responda rápido! Você gostaria de escrever um conto ou uma trilogia de romances? Prefere assistir um filme sem continuação ou uma série? Deseja mestrar uma aventura *one-shot* de uma tarde ou uma campanha do 1° ao 20° nível? Se você escolheu a segunda opção em qualquer uma dessas perguntas, pode estar contaminado com uma das grandes obsessões de hoje em dia: a continuidade.**

Todo RPGista ou escritor iniciante precisa saber contar uma história continuada. Afinal, estamos continuando o legado da maior revista de RPG do país…

### A estrada longa e serpenteante

Para começar, precisamos perguntar: por que fazer uma história continuada? Isso é sempre necessário?

Claro que não. Durante muito tempo o cinema e a TV se ocuparam principalmente de histórias curtas e sem continuações. Durante anos, séries de livros foram a exceção, não a regra. O que mudou?

No passado, escritores e roteiristas eram profissionais como quaisquer outros: felizes com seus empregos, talvez, mas não fãs dos gêneros nos quais trabalhavam. Tinham um modo de criar mais frio, mais desapegado. Inventavam personagens, contavam a história e então partiam para a próxima, sem grande nostalgia pelo que ficou para trás. Quem se apaixonava era o público. Havia uma grande diferença entre os dois grupos.

Contudo, à medida que a cultura pop ficou mais importante, houve um fenômeno: os fãs começaram a se tornar profissionais. Os escritores atuais não são mais frios e desapegados, mas tão entusiasmados quanto o próprio público — porque também são o público! O amor (ou obsessão…) por histórias e personagens deixou de ser apenas coisa de fã para se tornar algo compartilhado por todos. E, como fãs que são, os criadores não querem apenas contar uma história no mínimo tempo possível, mas passar tempo com ela, explorar suas possibilidades, aproveitá-la sem pressa. O RPG já estava na vanguarda dessa preferência há décadas: campanhas longas sempre foram a regra. Isso, é claro, porque mestres de RPG são tanto criadores quanto público.

### Para o alto e avante!

O primeiro passo para criar uma história contínua é apresentar uma premissa que seja ao mesmo tempo longa e possua um final definido. Esse final não pode estar definido só na sua cabeça; a existência de um "ponto de chegada" precisa ficar clara ao público, mesmo que mais tarde esse ponto mude.

Vamos aos exemplos! Em *Breaking Bad*, Walter White descobre que tem câncer e decide juntar dinheiro produzindo drogas. Walter precisa de uma quantia específica, definida logo de início. Ou seja, podemos supor que a história continuada acompanhará sua busca para obter esse valor — e que, quando ele conseguir isso, será "vitorioso". Ao mesmo tempo, o câncer dita que Walter só terá um tempo curto de vida. Notamos que a série não irá se estender para sempre, pois o personagem principal tem os dias contados! A narrativa não é apresentada de forma totalmente aberta, nem com um final muito próximo. Caso Walter pudesse obter a quantia desejada num único dia (digamos, roubando um banco), a trama se prestaria mais para um filme do que para uma série.

Inúmeras séries de TV ou literárias usam esse artifício. Nas *Crônicas Saxônicas*, o protagonista quer recuperar suas terras. Em *Battlestar Galactica*, o que restou da humanidade quer descobrir um planeta onde possa sobreviver. Em *Lost*, os personagens querem fugir da ilha e voltar para casa.

Para criar uma história continuada, você deve fazer uma pergunta que não tenha uma resposta fácil ou rápida. Então deve passar vários livros/temporadas/sessões de jogo respondendo-a. Será que Walter conseguirá o dinheiro antes de morrer? Será que Uhtred vai recuperar Bebbanburg? Será que a humanidade vai encontrar o tal planeta? Será que os sobreviventes vão conseguir fugir da ilha? A pergunta pode mudar ao longo do tempo — em *Lost*, a pergunta muda para "o que é a ilha?". Você pode mudar o objetivo dos protagonistas ou o tipo de final que prometeu ao público no começo, desde que a pergunta seja feita.

Logo após introduzir a pergunta, você deve estabelecer o tom da série. Esta é talvez a dica mais importante. Mesmo que você esteja louco para chegar a um ponto mais emocionante de sua história, contenha-se. É vital para qualquer narrativa continuada estabelecer uma "normalidade". E isso não acontece no início, mas no ponto *logo após o início*.

Explico: pense na típica história de aventura. Começa com os heróis se encontrando, certo? Neste início, a pergunta é feita e precisamos dar aos personagens todas as condições para que a história seja contada. Eles se conhecem, adquirem seus poderes e/ou equipamentos, recebem sua missão… No início, os personagens e situações ainda não estão prontos. O início é como uma "história de origem" de super-herói. Assim, o público espera que tudo ainda esteja se encaixando.

Contudo, logo após a "origem" vem a "primeira aventura". Os heróis já estão juntos e já têm seus equipamentos e poderes, a pergunta já foi feita. A partir *deste ponto*, o público vai entender o que é a "normalidade" da sua narrativa continuada. Vai compreender como é o estado "típico" dos personagens e da

***Lost:* Sim, a gente ainda tá tentando entender o final**

história. Portanto, por mais que queria explorar elementos exóticos ou tramas paralelas, aqui você deve ser o mais normal possível: deve contar uma história padrão com elementos comuns.

No início de *O Inimigo do Mundo*, o paladino Gregor Vahn está morto e o samurai Masato Kodai ainda não conhece o grupo. É uma história de origem. Contudo, logo depois que Gregor ressuscita e Masato conhece todos, somos jogados numa aventura normal para aqueles protagonistas. Eles chegam a uma aldeia, fogem, lutam e uma tragédia acontece. Esse é um resumo de várias situações ao longo do livro. Ou seja, logo depois da "origem", temos uma "aventura típica". O leitor deve perceber que a normalidade para aquele grupo de aventureiros são dificuldades, lutas e tragédias. Caso a primeira aventura fosse um interlúdio cômico, uma vitória sem consequências ruins ou um período de paz, a mensagem que o leitor receberia seria totalmente diferente, e ele ficaria esperando que o livro todo continuasse nesse mesmo tom.

Os personagens precisam estar no seu estado ideal nessa primeira aventura. Precisam ter todos os seus poderes, equipamentos e até mesmo roupas típicas. Precisam mostrar suas personalidades normais. Na primeira aventura, o espadachim galante deve ser sempre fanfarrão e empolado; a general deve ser forte e decidida; aqui não cabe um momento de fraqueza. Mesmo que este estágio inicial nunca mais se repita, o público identificará isto como a normalidade.

## Oops, I did it again

Agora chegamos à parte mais saborosa da continuidade. Você já estalecebeu os personagens e situações. Agora pode explorá-los com calma, acompanhar suas aventuras e voltar a eles sempre que quiser.

Sempre que você reintroduzir um personagem ou elemento importante, deve explicá-lo de novo de forma rápida e divertida. No início de um novo livro ou após alguns meses na campanha, o público precisa ser relembrado. A reintrodução do personagem ou elemento deve ser tão "típica" quanto a primeira aventura. Em *Dragonlance*, sempre que os heróis reencontram o mago trapalhão Fizban, ele está procurando seu chapéu ou perdido em alguma masmorra. Sempre que Glórienn ressurge na *Trilogia da Tormenta* ela está triste, melancólica ou desesperada. Ao reapresentar um personagem ou elemento recorrente, jogue na cara do público suas principais características! A partir da cena de reintrodução, o público deve ser capaz de descrever o personagem ou elemento: um mago distraído, uma deusa deprimida…

Não apenas os personagens voltam repetidas vezes, mas os eventos também. Retorne aos temas e acontecimentos que você criou na "primeira aventura" ao longo da história. Aumente o nível de poder e/ou a intensidade das situações, mas lembre-se de voltar ao que você estabeleceu. Essa é a base da série toda. Embora a trama evolua, *Breaking Bad* utiliza fugas e negociações com traficantes. *O Inimigo do Mundo* utiliza lutas e tragédias.

É comum que os personagens vão se tornando mais "exagerados" em seus maneirismos e personalidades ao longo do tempo. Isso não é problema, desde que você não pese a mão. Em inglês existe a expressão *"flanderization"* — "flanderização". O personagem Ned Flanders, em *Os Simpsons*, começou bonzinho, religioso e simpático. Contudo, ao longo dos anos, transformou-se em um fanático religioso, ingênuo ao ponto do absurdo. Em outras palavras, uma caricatura exagerada. Manter-se fiel não significa criar um maluco que leva tudo ao extremo. Não aumente a intensidade das características, mas apresente-as em situações variadas. Isso evita a criação de uma caricatura.

Além disso, os elementos de uma história longa não podem permanecer iguais — principalmente personagens. Eles devem mudar para ser interessantes, ou a história ficará repetitiva. Para criar a sensação de continuidade que valorizamos tanto, os personagens precisam mudar.

Contudo, uma reclamação comum sobre séries longas é que os personagens "estão diferentes demais" e que a história não parece mais a mesma. Ao longo do tempo, seus personagens devem mudar — em poder, em personalidade, em objetivos, em comportamento… Mas não de todo. Você pode mudar o âmago de um personagem (sua personalidade profunda, o que ele realmente *é*) ou mudar aspectos superficiais (roupas, poderes, frases de efeito). Mas não ambos ao mesmo tempo. Depois de uma mudança, espere um bom número de capítulos, episódios ou sessões. Deixe que esta seja a nova normalidade. Só então pense em mudar de novo. De preferência, alterne entre uma mudança profunda e uma superficial. E, mesmo assim, em geral é bom manter algum aspecto importante do personagem totalmente imutável, para que possa haver uma linha direta entre quem ele era e quem ele vai ser.

Mais uma vez, *Breaking Bad* faz isso de forma genial. Walter começa infeliz, tímido e medroso. Ele muda, sim — na aparência. Raspa a cabeça, usa cavanhaque e chapéu, chama a si mesmo de Eisenberg… Mas em seu íntimo continua tendo medo. Apenas quando já estamos acostumados a sua nova aparência e maneirismos Walter muda por dentro, tornando-se implacável. E repare que, até o final, Walter permanece preocupado com sua família. Ele não muda em *tudo* — nem mesmo no último episódio.

Séries cômicas usam esse recurso muito bem. Em *Friends*, Ross evolui em seu comportamento, mas repete "Estávamos dando um tempo!". Em *How I Met Your Mother*, Barney avança, mas nunca deixa de dizer "legen… dary!". Pode parecer bobagem, mas um mero bordão, uniforme, poder ou equipamento pode dar ao público o que ele quer enquanto permite que você explore as nuances e a evolução do personagem.

## Pulando sobre o tubarão

As mudanças nos personagens e demais elementos também vão ajudá-lo a descobrir a hora de parar. Acredite: continuar depois que a história "deixou de ser o que era" é muito pior do que parar cedo demais.

Digamos que seus personagens já mudaram várias vezes em aspectos superficiais e profundos. Digamos que a próxima mudança vá apagar tudo que estabelecemos como "típico" na primeira aventura ou quebrar o último elo do começo com o final. Digamos que não haja mais nenhum acontecimento para continuar respondendo a pergunta que fizemos no início. Então é hora de dizer adeus.

Talvez mais importante: você está criando uma história continuada porque é um fã do material, certo? Se você não estiver mais entusiasmado, se estiver se comportando como um escritor frio e distante, pare. Nada mata o espírito de uma história tanto quanto um criador cínico, empurrando a trama adiante apenas por dinheiro ou pressão do público.

A expressão em inglês *"jump the shark"* (pular por cima do tubarão) descreve quando uma série "fica ruim", quando "não é mais a mesma coisa", quando as ideias se esgotam. Vem de um episódio do seriado *Happy Days*, em que os personagens estavam fazendo esqui aquático e um deles pula por cima de um tubarão que surge do nada. Foi um afastamento tão grande do cenário e do tipo de histórias da série que marcou o fim das boas ideias e o momento em que "não era mais a mesma coisa". A "normalidade" estabelecida logo após o começo não era mais possível, porque todas as histórias que lidavam com ela tinham sido contadas.

Você deve avaliar realisticamente sua história continuada em busca de momentos em que ela "pula sobre o tubarão". Planeje bem à frente. Quando não restarem histórias para contar a não ser coisas absurdas, é hora de contar a maior história de todas: responder a pergunta. Quando a próxima mudança for tornar o personagem totalmente diferente do que era no início, é hora de encaminhá-lo para o fim. Ele *pode* mudar por completo ao responder a pergunta do início e acabar a saga! Isso é muito satisfatório e dá ao público a sensação de crescimento e evolução de que toda história continuada precisa.

Continuidade exige fôlego, planejamento, compromisso e atenção. É menos um impulso criativo e mais um projeto. Mas é talvez a forma mais apaixonante e recompensadora de contar histórias. Com uma aventura *one-shot* você pode ter algumas situações memoráveis. Mas com uma longa campanha você terá toda uma segunda vida.

*LEONEL CALDELA*

# Viva infinitas aventuras com os mundos de RPG da Jambô

Jambô
Livros divertidos

# Gazeta do Reinado

**Chegou a hora de mais um número da Gazeta do Reinado, sua principal fonte de notícias sobre tudo o que acontece no mundo de Arton. As coisas andam muito paradas na sua campanha? Então fique tranquilo! Os goblins estão sempre trabalhando para bagunçar tudo! E nada como as ordens de um dragão e alguns prazos finais para colocar um bando de goblins para trabalhar...**

## Invasão na costa do Dragão-Rei

**A costa do Dragão-Rei é um dos lugares mais belos e melancólicos de Arton, abandonada desde o ataque do poderoso dragão Benthos, em 1037. Além de um destacamento de soldados e alguns raros vilarejos costeiros, a região permanece despovoada, repleta de cidades-fantasma.**

No entanto, barcos da patrulha costeira de Bielefeld soaram o alarme algum tempo atrás. Um exército parece ter desembarcado nas praias do litoral, embora "desembarcado" não seja exatamente o termo mais apropriado: não se tratam de saqueadores da ilha de Khubar, como se acreditou num primeiro momento, mas várias tropas de elfos-do-mar e criaturas marinhas.

Alguns teorizam que elas poderiam ter relação com as atividades de Áquelus, o Lorde das Águas, mas a distância geográfica parece sugerir apenas uma coincidência de eventos.

As tropas ostentam o estandarte de Imladyrr, um reino submarino dos elfos-do-mar e ainda não se sabe o que planejam ou quem os lidera. Eles têm subido o principal rio do reino, em direção à Colina do Sábio Amanhecer.

A Patrulha Costeira não possui pessoal suficiente para confrontar o exército e tem mantido vigilância sobre a movimentação das tropas, até que a capital Norm mande reforços. Um pequeno esquadrão foi enviado para travar contato com os invasores, mas não retornou até o fechamento desta edição.

**Fadas-Dragão no reino de Trebuck: inofensivas?**

## Fadas-Dragão em Trebuck

**O pequeno vilarejo de Prodd, localizado ao sul de Trebuck, seria apenas mais um como muitos outros, se não fosse pela proximidade com a Pondsmânia, o Reino das Fadas. Motivo mais que suficiente para causar toda a sorte de fatos estranhos.**

Recentemente, a vila passou a ser atacada por um grupo de fadas-dragão sem motivo aparente, o que é estranho, tendo em vista a natureza pacífica dessas criaturas.

Na taverna local correm os mais variados boatos, desde o rapto de um grupo de fadas, presas em algum lugar da vila, até o roubo de algo importante para as fadas-dragão.



## Dança das Cadeiras em Sambúrdia

**Após vários anos sem que essa possibilidade sequer fosse cogitada, alguns dos patriarcas desconfiam que o atual regente, Beldrad Isontorn, possa perder o cargo durante o próximo processo de escolha, que deve ocorrer até o final desse ano na capital de Sambúrdia.**

De acordo com a lei, qualquer cidadão pode se tornar regente, desde que receba a aprovação do povo e do Conselho. E poucos governantes eram tão queridos quanto Beldrad. Seus esforços para melhorar as relações com reinos vizinhos, além de políticas que permitiram a prosperidade dos cidadãos e promoviam o pacifismo, eram muito apreciados por todos.

Infelizmente, muitos eventos abalaram a confiança em Beldrad. A invasão de Lorde Enxame em 1395, a passagem do exército da Tormenta em 1403, a devastação causada pelo Kishin do Mestre Arsenal em 1406... Tudo isso deu força à principal rival da família Isontorn: a grã-mestra da Ordem dos Mercadores de Sambúrdia, Isaura Oramhal.

Sabe-se que a origem dessa rivalidade é um antigo problema pessoal entre os dois líderes. O que não se sabe é como isso pode afetar as atuais políticas de boa vizinhança do maior produtor de alimentos de todo o Reinado...

## Desmoronamento em Tile

**Um tremor de terra afetou a cidade de Tile, no reino de Tapista, deixando vários trabalhadores locais feridos, alguns com gravidade. Além de abrigar o maior veio de mármore ao norte do Rio dos Deuses, as minas dali são as principais fornecedoras de carvão, ferro, ouro e prata para o Reino dos Minotauros.**

Após as Guerras Táuricas, Tile recebeu um grande aporte de escravos para trabalhos forçados nas minas, especialmente prisioneiros de guerra e pessoas que se negaram a aceitar a ascensão do Princeps a Imperator.

De acordo com um morador local que preferiu se manter no anonimato, muitos túneis novos foram abertos de maneira leviana e sem o devido planejamento. "O som das picaretas nunca cessa nas profundezas da terra", teria dito um dos ourives anões que vivem nas imediações da cidade.

O governador local, Buffalus, atribui o evento a uma mera acomodação do solo causada pelo excesso de água trazida pelo Rio dos Deuses nas últimas semanas. Também afirmou que o governo imperial lhe garantiu carta branca para contratar aventureiros dispostos a coordenar buscas pelos túneis, atrás de sobreviventes.

## Mistério na Fazenda Fantasma

**Um dos poucos lugares no Protetorado de Roddenphord visitado por aventureiros, as Fazendas Malditas ficam no coração do Reino da Guloseima, assombradas por um fazendeiro chamado Dumbee, que se negou a produzir gorad e morreu em vergonha. Tamanha teimosia o transformou em um fantasma, condenado a vagar por aquelas terras inférteis para sempre.**

Apesar das inúmeras histórias sobre a fazenda, Dumbee sempre foi considerado mais uma curiosidade que um problema real para o reino. O espírito se restringia a ralhar contra os invasores que atrapalhavam suas tentativas infrutíferas de cultivar os mesmos nabos que o deixaram famoso, sendo esconjurado facilmente com uma simples barra de gorad!

Mas, depois da chegada dos minotauros durante as Guerras Táuricas, algo parece ter mudado: em alguns lugares, a terra fraca e mortiça começou a produzir várias sacas de nabos, para a alegria de Dumbee.

Coincidentemente, desaparecimentos de minotauros que patrulhavam a região foram relatados mais ou menos nessa mesma época. E foram tantos que chamaram a atenção do governador local, Tirrius.

Tanto Tirrius quanto a regente Almond Roddenphord estão dispostos a investigar as ocorrências, mas não pretendam usar as forças das legiões tapistanas para algo aparentemente menor. Em vez disso, a província está oferecendo uma recompensa em ouro para quem auxiliar na solução desses desaparecimentos.

Aparentemente, a única testemunha dos fatos é o próprio Dumbee, que pode ser ouvido gargalhando ao longe enquanto colhe seus amados vegetais.

*GOBLINS DE VALKARIA*

MONSTER CHEFE

# A Sombra dos Vardak

Conheça a primeira raça criada no Monster Chefe!

**Arton é conhecido por ser um mundo de muitos povos. Raças incontáveis, aparentemente despejadas a esmo pelos Vinte Deuses em cada canto e buraco imaginável. Enquanto os subterrâneos parecem ser a casa dos anões por excelência, nos últimos anos várias outras raças foram reveladas aos habitantes da superfície, como os escravagistas finntroll e os pacíficos cogumelos anões. Mas há mais povos debaixo da terra do que a vã filosofia artoniana pode imaginar.**

Entram os vardak: um povo humanoide com focinho curto, orelhas compridas e caídas e uma pelagem rica e belíssima. Em vez de mãos, possuem garras imensas e terríveis, capazes de escavar terra e até mesmo pedra. Esses moradores do mundo subterrâneo viviam em uma cultura tribal até serem encontrados pelos finntroll, que os escravizaram. Com o avanço nos contatos hostis entre Doherimm e Trollkyrka, a existência desses simplórios escavadores passou de lenda à realidade e muitos deles foram resgatados por anões – e sabe-se de alguns que até mesmo conseguiram fugir para o mundo da superfície.

**Personalidade.** Os vardak parecem selvagens em comparação com outros povos do subterrâneo, como anões e finntroll. Não possuem uma cultura sofisticada: não costumam usar roupas, por conta de seus pelos magníficos; e nem armas ou ferramentas, já que suas mãos não são muito hábeis. Entre os seus, possuem uma organização tribal simples. São liderados por dois chefes (um de cada gênero), aconselhados por dois clérigos (um de cada gênero também).

Na tribo, cada vardak tem como responsabilidade proteger e cuidar de todas as crianças, que são mantidas juntas. Os rituais de alimentação devem ser aprendidos cedo e espera-se que um vardak juvenil (com 10 anos) já possa se alimentar sem ajuda. Vardak são mirmecófagos – comem formigas, cupins e outras térmites – e por isso criam imensas fazendas de formigueiros. Vardak são um povo altamente social, e adoram conversar, contar histórias e trocar gentilezas. Mesmo sob o jugo dos finntroll, isso nunca mudou, e eles sempre buscaram manter viva sua cultura e crenças.

**Aparência.** Vardak são humanoides ágeis e magricelas, com uma cauda curta para equilíbrio e pernas flexíveis. A cabeça tem um focinho curto, com uma língua muito longa armazenada dentro do crânio, e dentes tubulares perfeitos para consumir formigas. Suas orelhas são compridas e caídas, sem a musculatura necessária para levantá-las. No lugar de mãos, têm garras atrozes, que podem despedaçar todo tipo de rochas, permitindo que os vardak se desloquem quase tão rapidamente escavando quanto caminhando.

Mas a característica de maior destaque dos vardak são seus pelos negros como a noite e belos como tal. Os finntroll costumam "reaproveitar" os pelos de um vardak morto por qualquer motivo para fazer capas, mantos, estolas e chapéus. Mesmo no mundo da superfície, uma criatura bem-sucedida em um teste de Ofício para avaliação (CD 20) é capaz de determinar que a pelagem de um vardak pode ser vendida por até 200 TO. Porém, um vardak só pode ter sua pelagem arrancada para ser vendida se estiver morto (de outro modo, seus pelos não valem nada).

Machos e fêmeas são bastante similares em tamanho e peso, e difíceis de diferenciar visualmente para um não-vardak – sua principal diferença está em odores sutis. Além disso, vivem mais do que humanos comuns. Seguindo as regras para idade e envelhecimento (*Tormenta RPG*, p. 118), os vardak usam um multiplicador de x2 em sua idade inicial como aventureiros, tempo de treinamento e estágios de envelhecimento (maturidade, meia-idade, velhice e máxima).

**Relações.** Nos subterrâneos, os vardak têm uma amizade tentativa com os anões de Doherimm. Alguns refugiados da raça foram admitidos nas cidades anãs, enquanto outros estão colonizando regiões afastadas oferecidas pela coroa. Já quanto aos finntroll, os vardak têm um ódio mortal de seus algozes e rebelam-se constantemente. Porém, a raça nunca conseguiu escapar ao jugo de Trollkyrka por completo, e centenas de tribos ainda vivem sob seus domínios. Entre os outros povos dominados, se dão bem apenas com os cogumelos anões, que são igualmente gentis.

A maioria dos vardak não conhece muito sobre as raças da superfície e tende a reagir com curiosidade e um pouco de incerteza ao encontrar um novo tipo de humanoide. Eles não conseguem entender dimorfismo sexual, por exemplo, e, para eles, humanos e humanas, elfos e elfas parecem quatro raças distintas.

**Tendência.** Por sua gentileza e organização livre, centrada no bem estar do coletivo mas não em regras e regulamentos, vardak costumam ser Neutros e Bondosos. Vardak aventureiros são a exceção, e muitos fogem do padrão tribal tradicional.

**Terras dos Vardak.** A região em que os vardak viviam originalmente fica em uma das muitas camadas subterrâneas de Arton, verdadeiros continentes separados da superfície por quilômetros de terra, e é chamada de Ferrkarr.

Essa área fica mais próxima da superfície, mas ainda é facilmente acessível tanto para os finntroll do Império Trollkyrka quanto para os anões de Doherimm, e por isso, acabou se tornando um dos campos de batalha nas escaramuças entre anões e trolls. A maioria dos vardak foi levada pelos finntroll para Trollkyrka, enquanto algumas poucas tribos e indivíduos escaparam para Doherimm ou mesmo para a superfície. Alguns raros vardak se assentaram em Camprini, o reino dos cogumelos anões.

**Religião.** Uma profunda religiosidade permeia a vida tribal dos vardak. Eles acreditam que foram criados por Allihanna, a quem chamam Mãe Gentil. Porém, sua principal divindade é Tenebra, a quem chamam Madrasta.

Seus mitos dizem que já foram uma raça da superfície, mas que ficaram curiosos demais e cavaram cada vez mais fundo, tão fundo que precisaram ser resgatados pela Madrasta, que lhes deu pelos escuros para se esconderem melhor nos fossos do subterrâneo. Os outros deuses do Panteão às vezes aparecem em suas histórias, como a Albina (Marah), o Escavador (Khalmyr) e o Furioso (Keenn). Eles não acreditam que Dearani (uma das principais divindades dos finntroll) seja a mesma deusa que sua Madrasta.

**Idioma.** Entre sua própria gente, vardak falam o idioma Terran. Expostos a outras culturas, também costumam aprender os idiomas Finnllae (dos finntroll), Subterrâneo, Anão e Valkar.

**Nomes.** Os vardak tem nomes simples e monossilábicos, pouco mais que onomatopeias curtas. *Exemplos:* Kav, Tuk, Luk, Gak, Tav (masculinos); Deg, Ren, Shin, Rin, Den, Sheg (femininos).

**Aventuras.** A maioria dos vardak encontrados fora dos domínios dos finntroll tem alguma capacidade especial (ou seja, são de classes de personagem). Seja por terem tido a oportunidade de se desenvolver, seja por terem sido essas as habilidades que permitiram sua fuga, o fato é que vardak fora dos subterrâneos se tornam aventureiros quase que por definição.

Suas carreiras mais comuns são ladinos, swashbucklers, feiticeiros e abençoados. Em geral, vardak buscam maneiras de aproveitar suas habilidades naturais para serem ainda mais eficientes em suas profissões escolhidas.

## Traços Raciais

- +4 Destreza, +2 Carisma, –2 Inteligência. Vardak são extremamente ágeis e gentis, mas bastante primitivos.
- Vardak têm deslocamento básico de 9m. Também possuem deslocamento de escavar 6m. São criaturas de tamanho Médio.
- +4 em testes de Percepção e Iniciativa. Vardak são atentos e assustadiços, sempre prontos a agir.
- Faro. Vardak recebem +4 em testes de Sobrevivência para rastrear usando o faro, e detectam automaticamente a presença de criaturas a até 9m.
- Garras Atrozes. Vardak têm dois ataques naturais de garras (dano 1d8, corte ou perfuração). Eles podem atacar com as duas garras na mesma rodada com uma penalidade de –4 nas jogadas de ataque.
- Vardak podem lançar *moldar rocha* um número de vezes ao dia igual a seu bônus de Carisma (mínimo 1).
- Sensibilidade à Luz. Um vardak fica ofuscado (–1 em ataques) quando exposto à luz do sol ou similar, como a magia *luz do dia*.
- Mãos rudimentares. Por suas garras imensas, vardak têm dificuldade em usar ferramentas e armas. Eles sofrem –2 em testes de Destreza e de perícias que envolvem habilidade manual. Além disso, tratam todas as armas (exceto ataques desarmados e armas naturais) como armas exóticas.

## Vardak Trabalhador — ND 1

**Plebeu 3, Médio, Neutro e Bondoso**

**Iniciativa +7**

**Sentidos:** Percepção +7, faro.

**Classe de Armadura:** 11.

**Pontos de Vida:** 12.

**Resistências:** Fort +1, Ref +3, Von +2.

**Deslocamento:** 9m, escavar 9m.

**Ataques Corpo-a-corpo:** 2 garras +1 (1d8+2).

**Habilidades:** For 13, Des 14, Con 10, Int 8, Sab 12, Car 12.

**Perícias:** Sobrevivência +7 (+11 para rastrear usando o faro).

***Moldar Rocha (M):*** o vardak trabalhador pode usar *moldar rocha* 2 vezes por dia.

***Sensibilidade à Luz:*** o vardak trabalhador fica ofuscado (–1 em ataques) quando exposto à luz do sol ou similar, como a magia *luz do dia*.

**Tesouro:** padrão.

## Vardak Abençoado — ND 3

**Abençoado de Tenebra 4, Médio, Neutro e Bondoso**

**Iniciativa +10**

**Sentidos:** Percepção +7, faro, visão na penumbra.

**Classe de Armadura:** 18.

**Pontos de Vida:** 32.

**Resistências:** Fort +5, Ref +8, Von +7, redução de dano 1/Bondosa.

**Deslocamento:** 9m, escavar 9m.

**Ataques Corpo-a-corpo:** 2 garras +4 (1d8+1).

**Ataques à Distância:** *pedra encantada* +9 (1d6+2, distância 4,5m).

**Habilidades:** For 8, Des 22, Con 12, Int 8, Sab 16, Car 15.

**Perícias:** Identificar Magia +6, Sobrevivência +5 (+9 para rastrear usando o faro).





***Aura de Energia:*** uma vez por dia, como uma ação livre, o vardak abençoado pode ativar sua aura de energia por 1 minuto. Durante este período, no início de cada um de seus turnos, criaturas a até 4,5m recuperam 4 PV, e mortos-vivos a até 4,5m sofrem 4 pontos de dano.

***Caolho:*** o vardak abençoado perdeu um olho em seus anos sob o jugo dos finntroll, e sofre –2 em testes de Iniciativa e Percepção. Além disso, seu incremento de distância é reduzido à metade.

***Centelha Divina:*** o vardak abençoado recebe +1 nas jogadas de ataque e testes de perícia durante a noite.

***Magias (M):*** 0 – *consertar*, *detectar magia*, *purificar alimentos*, *resistência*; 1° – *curar ferimentos leves*, *escudo entrópico*, *pedra encantada*, *presa mágica*, *santuário*; 2° – *amolecer terra e pedra*, *despedaçar*. *PM:* 13. *CD:* 13 + nível da magia.

***Magia Primitiva, Maximizar Magia:*** o vardak abençoado pode gastar uma ação completa para lançar uma magia cujo tempo de execução normal seja uma ação padrão ou menos.

Se fizer isso, pode aplicar à magia o efeito de Maximizar Magia (todos os efeitos numéricos variáveis da magia são aumentados ao máximo) sem aumentar seu custo em PM.

***Moldar Rocha (M):*** o vardak abençoado pode usar *moldar rocha* 4 vezes por dia.

***Sensibilidade à Luz:*** o vardak abençoado fica ofuscado (–1 em ataques) quando exposto à luz do sol ou similar, como a magia *luz do dia*.

**Equipamento:** corselete de couro.

**Tesouro:** padrão.

## Talentos Raciais

**Os talentos a seguir oferecem opções adicionais para personagens vardak.**

Se você tiver acesso ao *Manual das Raças*, os seguintes talentos também podem ser escolhidos por vardak (desde que atendam a todos os outros pré-requisitos além de raça): Alma de Pedra, Arma Natural Aprimorada, Ataques Múltiplos e Familiar Elemental (apenas terra).

### Escavador

Você pode atravessar uma montanha mais rápido passando por baixo dela.

**Pré-requisitos:** vardak, personagem de 5° nível.

**Benefício:** seu deslocamento de escavar muda para 12m.

### Pelagem Rochosa

Seus pelos parecem feitos de finos fios de ônix.

**Pré-requisitos:** vardak, Sab 13, personagem de 7° nível.

**Benefício:** você pode, uma vez por dia, lançar a magia *pele rochosa* sem componentes materiais, mas somente sobre si mesmo.

**Especial:** sua pelagem passa a valer 2.500 TO.

### Pelagem das Profundezas

Seus pelos são mais belos do que a escuridão dos poços mais profundos.

**Pré-requisitos:** vardak, Car 13, personagem de 3° nível.

**Benefício:** você recebe +4 em testes de Furtividade se estiver em uma área subterrânea. Uma vez por dia, você pode lançar *invisibilidade* sobre si mesmo.

**Especial:** sua pelagem passa a valer 1.000 TO.

*ÁLVARO "JAMIL" FREITAS*

MONSTER CHEFE
MONSTRUOSIDADES COZIDAS NA PRESSÃO

No *Monster Chefe*, **Rogerio Saladino**, **Felipe Della Corte**, **J.M. Trevisan**, **Álvaro Jamil Freitas** e convidados criam um monstro de *Tormenta RPG* ao vivo!

Para assistir, siga **nosso canal na Twitch**! Para ver os episódios anteriores, vá para **o canal da Jambô no YouTube**!

*Tracer, viajante do tempo e atiradora icônica: o mundo sempre precisa de novos heróis!*

# NÃO SE PREOCUPEM, QUERIDOS! A CAVALARIA CHEGOU EM 3D&T!

**Em longos anos, *Overwatch* é a primeira franquia original da Blizzard Entertainment, também responsável por *World of Warcraft*, *Starcraft*, *Hearthstone* e *Heroes of the Storm*. Talvez o maior lançamento em videogames de 2016, este FPS — *First Person Shooter*, ou jogo de tiro em primeira pessoa — tem sido considerado "o novo *Street Fighter*", por sua jogabilidade simples mas empolgante e personagens carismáticos.**

*Overwatch* diz pouco ou nada sobre o passado de seus 23 heróis e vilões — a atitude do game é partir logo para a ação, sem *cutscenes* ou textos descritivos. Para aqueles interessados em descobrir mais, há históricos oficiais online e incríveis curtas de animação. Dentro do jogo, diálogos casuais entre os personagens também revelam pistas sobre seus relacionamentos. Boa parte da diversão está em descobrir novos segredos sobre os heróis. Por esse mesmo motivo, os históricos vistos aqui são breves, sem muitos detalhes — na verdade, bem na medida para personagens *3D&T*.

*Overwatch* é sediado em um futuro próximo, otimista e brilhante. Robôs com inteligência artificial chamados ômnicos serviam à humanidade, que vivia uma era dourada de prosperidade e tecnologia — até que as fábricas automatizadas começaram a produzir robôs de combate, que revoltaram-se e atacaram os humanos. Teve início a Crise Ômnica. Para proteger o mundo, as Nações Unidas recrutaram indivíduos com talentos especiais para uma força-tarefa internacional: a Overwatch.

Dois soldados veteranos eram candidatos para liderar a organização. A rivalidade entre ambos era ferrenha, até que Jack Morrison foi escolhido como líder, adotando o codinome Comandante de Ataque Morrison. Por sua vez, Gabriel Reyes ficaria encarregado de comandar a Blackwatch, uma divisão de operações secretas. Após muitas batalhas, a Crise Ômnica foi finalmente encerrada — mas o ressentimento e inveja de Reyes apenas aumentavam, forçado a ficar nas sombras enquanto Morrison era mundialmente aclamado como herói. Sabotagens internas perpetradas por Rayes levaram a denúncias de corrupção, colocando a opinião pública contra os heróis. Por fim, um combate entre Morrison e Rayes no quartel-general da Overwatch na Suíça resultou em uma explosão, causando a morte de ambos. As Nações Unidas assinaram o Tratado de Petra, desativando a Overwatch e proibindo a atuação de seus membros.

Agora, o planeta volta a correr perigo. Embora os ômnicos sejam legalmente reconhecidos como cidadãos, ainda existe preconceito e tensão entre robôs e humanos. Organizações terroristas e corporações gananciosas tramam o domínio do mundo, e há indícios de uma nova Crise Ômnica deflagrada na Rússia. Diante da violência crescente, os antigos heróis consideram desafiar a lei e voltar à ação.

## REGRAS DO JOGO

***Se todos cumprirem seus papéis, a vitória está garantida.***

***— Symmetra, arquitécnica***

Para uma aventura ou campanha baseada no game, o mestre pode escolher adotar as seguintes regras:

• **Pontuação.** Convertidos em regras 3D&T, quase todos os heróis de *Overwatch* são personagens escala Ningen entre 18 e 20 pontos. O mestre pode empregá-los como NPCs (ou PdMs, Personagens do Mestre), ou permitir seu uso por jogadores. Caso seja um grupo misto (heróis *Overwatch* e também Defensores originais), personagens jogadores devem ser construídos com apenas 15 pontos. Lembre-se, jogadores são *espertos:* se tiverem a mesma pontuação dos heróis *Overwatch*, eles podem — e *vão* — construir personagens mais fortes!

• **Papéis.** *Overwatch* divide seus heróis em Ataque, Defesa, Tanque e Suporte. São grupos parecidos com os papéis de 3D&T, mas não iguais. Nesta adaptação, os personagens aparecem conforme seus papéis de combate em 3D&T — Atacante, Baluarte, Dominante, Tanque.

• **Novas Vantagens.** Quase todos os heróis de *Overwatch* têm habilidades que não existem em 3D&T, ou existem em formas diferentes. Sempre que for o caso, esse poder é apresentado com um custo em pontos. Isso quer dizer que outro personagem também pode comprá-lo como uma nova vantagem ou desvantagem — como sempre, com a devida permissão do mestre.

• **Cooldown.** As habilidades dos heróis no game não gastam magia ou energia. Em vez disso, precisam de tempo para recarregar. Você pode transportar essa mecânica para 3D&T, para impedir que poderes muito fortes sejam usados de novo muito rapidamente. Qualquer vantagem ou magia que gaste Pontos de Magia, em vez disso, exige 1 turno + seu custo em PM para ser usada novamente. Assim, para fazer um novo Ataque Especial após o primeiro, você não precisaria gastar 2 PM — mas teria que esperar 3 turnos. (Note que esta regra oferece uma utilização "grátis" de cada poder logo no início do combate.)

• **Kits Médicos.** Certos pontos nos mapas de *Overwatch* contêm pequenas estações fixas de cura, que restauram 5 (menor) ou 20 (maior) pontos de vida quando um personagem ferido passa por ela. Uma vez utilizada, leva 3 turnos para recarregar. Kits médicos podem ser usados por aliados e inimigos — exceto quando hackeados por Sombra: nesse caso, ficam bloqueados para inimigos.

• **Munição limitada.** Como também é normal em 3D&T, heróis de *Overwatch* nunca ficam sem munição. No entanto, suas armas precisam ser recarregadas, exigindo uma pausa que pode ser decisiva em batalha. Se quiser recriar esse efeito, quando a munição de um personagem acaba, ele precisa gastar um movimento para recarregar.

• **Fogo amigo.** Em *Overwatch*, suas armas e poderes não afetam seus aliados, apenas seus inimigos. Embora não seja realista, você pode usar esta opção também em campanha. *Exceção:* a Muralha de Gelo de Mei também pode deter e bloquear aliados (o que é muito, muito irritante).

• **Imortais.** Em *Overwatch*, heróis mortos ressurgem em sua base após alguns momentos, e podem voltar à batalha. É uma mecânica sem explicação ou sentido na história. Mesmo assim, se quiser que sua aventura seja exatamente como o game, considere que personagens mortos retornam ao campo de batalha após 1d+1 turnos.

## ULT • HABILIDADE SUPREMA

***Sinta o peso do martelo!***

***— Reinhardt e seu Abalo Terrestre***

Todos os personagens de *Overwatch* têm uma Habilidade Suprema (ou ULT, de Ultimate), um ataque ou efeito devastador que pode mudar totalmente o rumo da batalha.

Habilidades Supremas são consideradas uma escala acima do personagem. Isso quer dizer que, ao disparar uma flecha com o Golpe do Dragão, Hanzo causa dano por PdF em escala Sugoi (PdF40).

Uma Habilidade Suprema não consome PM, mas requer tempo — e ações — para ser carregada e ficar disponível. Assim que uma batalha se inicia, a ULT começa ser carregada. A simples passagem do tempo em combate já carrega a ULT, mas esse processo se acelera muito quando o personagem realiza ações.

Cabe aos jogadores e mestre anotar o progresso de sua ULT:

**+10% por turno.**

**+10% por ataque, magia (incluindo cura) ou manobra bem-sucedida.**

Chegando a 100%, a ULT pode ser usada (e então sua contagem volta a 0%). Em alguns casos, usar a ULT exige um turno inteiro (mas veja a descrição de cada uma). Durante esse tempo, o personagem é considerado indefeso e, caso seja levado a 0 PV (ou incapacitado de qualquer outra forma), a ULT é cancelada sem causar efeito (e a contagem cai para 40%).

Não se pode conjurar a ULT furtivamente — ela exige um brado de guerra que ecoa por todo o campo de batalha, sem a necessidade de testes para ouvi-la. Nenhum personagem é considerado indefeso contra uma ULT (a menos que esteja sob algum outro efeito que o deixe indefeso).

Embora as ULT normalmente não possam ser resistidas no game, em alguns casos o mestre pode permitir testes (por exemplo, uma esquiva para evitar a Nevasca de Mei, ou teste de Resistência contra o Abalo Terrestre de Reinhardt). No entanto, por serem poderes uma escala acima, esse teste sempre é feito com redutor de –5.

Todas as Habilidades Supremas podem ser compradas como vantagens de 2 pontos. Nenhum personagem pode ter mais de uma ULT.

*PALADINO*

# D.VA 21N

**Nome real:** Hana Song

**Idade:** 19

**Ocupações:** gamer profissional, piloto mecha

**Afiliação:** MEKA (exército coreano de exo-força móvel)

**Papel:** Tanque

**Base de operações:** Busan, Coreia do Sul

Sofrendo ataques frequentes de um monstro ômnico gigantesco que erguia-se do mar a intervalos de poucos anos, a Coreia do Sul desenvolveu unidades robóticas chamadas MEKA para proteger suas cidades. Para evitar que fossem controlados pelo monstro, esses veículos blindados usavam pilotos humanos — mas operar tais máquinas exigia reflexos e instintos rápidos. Por isso, os pilotos MEKA foram selecionados entre os maiores jogadores de videogame profissionais do país.

Entre eles estava Hana Song, campeã mundial de *StarCraft 2* e outros games. Famosa por suas habilidades e determinação em vencer a qualquer custo, usaria seu nickname D.Va ao pilotar mechas em defesa de sua nação. Encarando as batalhas como se fossem jogos, ela passaria a transmitir seus combates online e conquistaria uma legião de fãs, transformando-se em celebridade mundial.

**Táticas.** D.Va é um tanque resistente, usando os Propulsores para alcançar território inimigo e resistir a ataques com a Matriz de Defesa enquanto derruba suas defesas. Caso seu mecha seja abatido, ela segue lutando com a pistola desintegradora até ser capaz de convocar outro.

**D.VA, Mecha: F2, H2, A3, R4, PdF3; Máquinas (2 pt), Patrono (MEKA, 1 pt), Boa Fama (1 pt), Forma de Herói (1 pt), Propulsores (1 pt), Matriz de Defesa (1 pt), Lentidão (–2 pt), Autodestruir (ULT, 2 pt)**

**D.VA, Piloto: F0, H3, A0, R0, PdF3; Máquinas (2 pt), Patrono (MEKA, 1 pt), Boa Fama (1 pt), Forma de Herói (1 pt)**

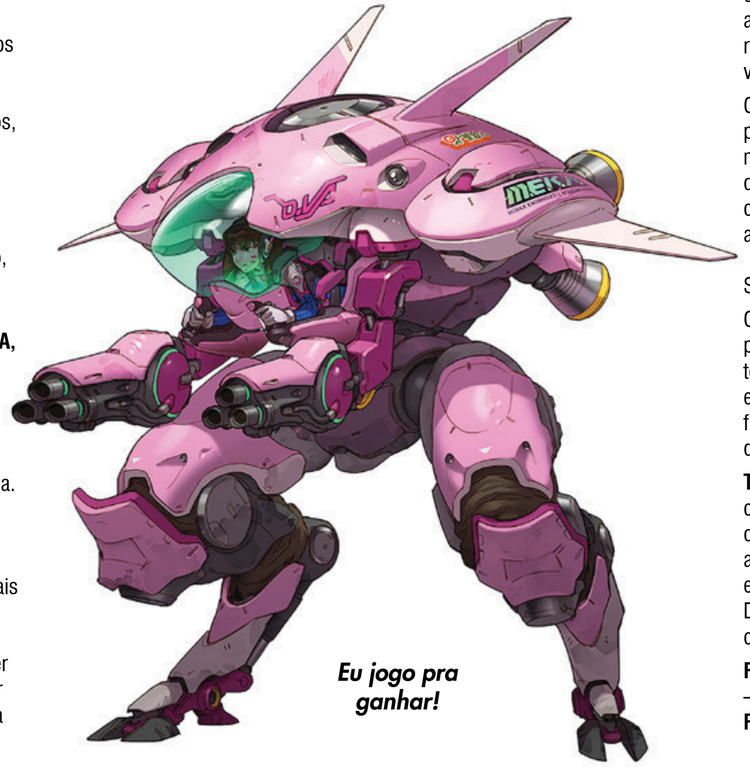
**Forma de Herói (1 pt).** Você é o tipo de defensor que se transforma. Sua pontuação real corresponde à sua forma de herói. Quando reduzido a 0 PV, em vez de cair ou morrer, você reverte para uma forma mais fraca (quando seu mecha é destruído, D.Va ejeta em segurança, passando a lutar apenas com uma pistola). A forma mais fraca, provavelmente sua "identidade civil", é feita com metade de sua pontuação total (arredonde para cima). Você só pode voltar à forma de herói após 1d+4 turnos. Sempre que muda para qualquer das formas, seus PV são totalmente restaurados — isso quer dizer que, como muitos Defensores, você pode começar lutando em sua forma mais fraca e transformar-se apenas mais tarde.

**Propulsores (1 pt).** Com um movimento e 2 PM, D.Va pode ativar seus propulsores e voar (ela pode alcançar qualquer lugar à vista, como Teleporte).

**Matriz de Defesa (1 pt).** Com um movimento e 1 PM, D.Va pode erguer um escudo frontal que oferece Invulnerabilidade contra um único oponente, durante 1 turno.

**Lentidão (–2 pt).** Esta desvantagem é oposta a Aceleração (um mesmo personagem não pode ter ambas). Em combate, você pode realizar uma ação *ou* um movimento por turno, mas não ambos. Você também se move apenas metade da velocidade normal para sua H.

**Autodestruir (ULT).** D.Va prepara seu mecha para explodir e ejeta-se, lançando-o na direção dos inimigos. É considerado um ataque à distância que também atinge os inimigos próximos (até 10m) do alvo. Após esse ataque, D.Va reverte para sua forma fraca (veja a vantagem Forma de Herói) durante um turno, quando então convoca outro mecha com PVs totais.



*Eu jogo pra ganhar!*

# GENJI 20N

**Nome real:** Genji Shimada

**Idade:** 35

**Ocupação:** aventureiro

**Afiliações:** ex-Clã Shimada, ex-Overwatch

**Papel:** Atacante

**Base de operações:** Monastério de Shambali, Nepal

Filho mais jovem do mestre de um grande clã ninja, Genji teve uma vida de riqueza e luxo. Embora treinado como ninja, tinha pouco interesse nos negócios criminosos da família, apenas desfrutando sua fortuna como um verdadeiro playboy. Mas esse desleixo era desaprovado por outros membros do clã, especialmente o irmão mais velho, Hanzo. Quando o pai faleceu, Hanzo assumiu o comando. Passou a exigir que Genji abandonasse a vida de playboy para assumir uma posição de responsabilidade no clã. O jovem sempre recusava, enfurecendo o irmão. A tensão crescente acabou em violência, quando os irmãos lutaram até a morte de Genji.

Ou assim Hanzo acreditou. Mortalmente ferido, Genji foi resgatado pela Overwatch e submetido aos cuidados da Dra. Angela Ziegler — mas seus ferimentos eram graves demais, seu corpo praticamente destroçado. Para salvar Genji, reconstruíram-no com partes cibernéticas mais fortes e rápidas. O novo corpo biônico, somado a seu treinamento ninja, transformou Genji em uma arma viva. Ele se tornaria membro da Overwatch e passaria a combater o império Shimada, até sua extinção.

Com sua vingança completa, Genji vagou pelo mundo sem nenhum propósito, odiando a coisa em que havia se transformado. Acabou tornando-se discípulo de Zenyatta, o monge ômnico, finalmente encontrando paz interior. Após fazer as pazes com seu corpo artificial, Genji está finalmente livre. Hoje ele usa suas habilidades em defesa da humanidade, buscando a sabedoria maior.

**Táticas.** Genji é rápido e mortal. Ele percorre o campo de batalha caçando e eliminando inimigos isolados, ou flanqueando e emboscando enquanto seus aliados atacam pela frente. Sua tática padrão é atacar à distância, disparando *shuriken* que brotam de seus braços, e então finalizar com o Golpe Veloz. Ele também reserva a manobra Desviar para inimigos com grande Poder de Fogo, destruindo-os com seu próprio ataque.

**F2, H5, A0, R2, PdF2; Crime (2 pt), Ciborgue (Cérebro Orgânico, –1 pt), Aceleração (1 pt), Escalar (1 pt), Mentor (Zenyatta, 1 pt), Reflexão (2 pt), Golpe Veloz (1 pt), Lâmina do Dragão (ULT, 2 pt)**

**Escalar (1 pt).** Genji pode escalar paredes sem testes e em velocidade normal (em vez de ¼ do normal).

**Desviar (Reflexão).** Com 2 PM e uma esquiva, Genji usa sua espada para devolver ataques por PdF a seus atacantes. Esta vantagem não funciona contra ataques com Disparo Perseguidor (Synmetra, Winston, Zarya), mas *funciona* contra ULTs.

**Golpe Veloz (1 pt).** Com 2 PM e um movimento, Genji pode alcançar um inimigo a até 10m e desferir um ataque corpo-a-corpo.

**Lâmina do Dragão (ULT).** Ao gritar *RYUUJIN NO KEN O KUREE* ("tome a espada do dragão"), Genji entra em frenesi de batalha durante um curto período e ataca com golpes mortais. Durante 2 turnos ele pode usar o Golpe Veloz livremente sem gastar PM, e seus ataques por Força são considerados uma escala acima.

*Uma lâmina firme equilibra a alma.*

# HANZO 20N

**Nome real:** Hanzo Shimada

**Idade:** 38

**Ocupação:** mercenário, assassino

**Afiliação:** ex-Clã Shimada

**Papel:** Atacante

**Base de operações:** Hanamura, Japão

Desde criança, Hanzo foi treinado para um dia assumir o comando da família Shimada — clã secular de assassinos ninja, no controle de um vasto império criminoso. O jovem sempre demonstrou grande aptidão natural para a liderança, estratégia e arquearia. Quando seu pai e líder do clã faleceu, Hanzo assumiu o comando.

Mas Hanzo tinha um irmão mais novo, Genji — um playboy irresponsável que apenas curtia a fortuna da família. Seu estilo de vida extravagante atraía atenção indesejada, colocando as atividades do clã ninja em risco. Pressionado pelos anciãos, Hanzo tentou convencer o irmão a aceitar um cargo de responsabilidade no império. Quando Genji recusou, o irmão mais velho foi forçado a matá-lo.

Percebendo o ato horrível que havia cometido, Hanzo renegou a família e abandonou o clã. Passou a vagar pelo mundo tentando aprimorar suas habilidades e redimir-se de seu crime — até descobrir que o Genji havia sobrevivido, transformado em ciborgue pela Overwatch. Os dois agora são rivais, tentando escolher seus lados neste mundo cheio de conflito.

**Táticas.** Hanzo usa Escalar para procurar uma posição vantajosa e então abater inimigos ou dar cobertura a aliados. Usa a Flecha Sônica para revelar alvos escondidos e o Arco da Tempestade ou a Flecha Dispersora para abatê-los. Muito mais eficaz atacando à distância, procura manter-se longe do combate corpo a corpo.

**F1, H5, A0, R2, PdF4; Crime (2 pt), Escalar (1 pt), Tiro Carregável (1 pt), Flecha Sônica (1 pt), Ataque Especial (Flecha Dispersora, 1pt), Golpe do Dragão (ULT, 2 pt), Má Fama (–1 pt)**

**Escalar (1 pt).** Hanzo pode escalar paredes sem testes e em velocidade normal (em vez de ¼ do normal).

**Arco da Tempestade (Tiro Carregável).** Hanzo utiliza esta manobra com frequência, disparando flechas precisas e mortais.

**Flecha Sônica (1 ponto).** Com um movimento e 1 PM, Hanzo dispara uma flecha especial que contém um rastreador sonar. Todos os inimigos até 50m do ponto de impacto são revelados a Hanzo e seus aliados (como Visão de Raio X) até sua próxima iniciativa.

**Flecha Dispersora (Ataque Especial, PdF+2, 2PM).** Quando o alvo está sozinho, esta flecha causa o dano padrão de um Ataque Especial (PdF+2). Mas, quando há vários inimigos reunidos (até 3m do alvo), a flecha ricocheteia e causa dano normal (PdF) contra todos eles.

**Golpe do Dragão (ULT).** Ao disparar uma flecha e gritar *RYUU GA WAGA TEKI O KURAU* ("dragão, devore meus inimigos"), Hanzo conjura espíritos de dragões ancestrais que voam em linha reta e devastam tudo em seu caminho, ignorando paredes e outras proteções. É considerado um ataque à distância que também atinge os inimigos próximos (até 3m) do alvo.

# LÚCIO 19N

**Nome real:** Lúcio Correia dos Santos

**Idade:** 26

**Ocupações:** DJ, lutador da liberdade

**Afiliação:** nenhuma

**Papel:** Baluarte

**Base de operações:** Rio de Janeiro, Brasil

Nascido em uma favela superpopulosa no Rio de Janeiro, Lúcio e seus familiares sofreram com a miséria trazida pela Crise Ômnica. Para abrandar o sofrimento de todos, e também esquecer seus próprios problemas, buscava alívio na música. Fazia apresentações nas ruas e em festas na comunidade, até tornar-se um famoso DJ.

Quando a Corporação Vishkar chegou para reconstruir áreas destruídas do Rio, pareceu uma promessa de desenvolvimento urbano e melhora para as vidas de todos. Mas, alegando ser necessário para acabar com o crime, a multinacional colocou a comunidade sob controle severo — com toques de recolher, censura a manifestações culturais consideradas "imorais" e exploração da população como força de trabalho barata.

Diante dessa tirania, Lúcio roubou tecnologia sônica da Vishkar e a converteu em instrumentos para proteger e motivar a população. Onde ele fazia sua música, o povo se inspirava, culminando em uma revolta popular que expulsou a Vishkar. Lúcio tornou-se um ícone dos movimentos sociais, um símbolo para as comunidades carentes, agora apresentando-se em todo o mundo.

**Táticas.** Lúcio é um baluarte clássico, usando sua alta mobilidade para manter-se perto dos aliados, curando-os com o Ritmo de Cura ou carregando-os com o Ritmo de Velocidade. Quando atacado, ele simplesmente tenta esquivar e manter-se vivo, esperando que seus PV retornem ao total. Quando a luta acontece em lugar perigoso ou precário, Lúcio usa a Corrida na Parede para manter-se a salvo e a Onda Sonora para derrubar os inimigos.

**F1, H5, A1, R2, PdF2; Boa Fama (1 pt), Corrida na Parede (1 pt), Solta o Som (3pt), Ataque Especial (Onda Sonora, 1 pt), Barreira de Som (ULT, 2 pt)**

**Corrida na Parede (1 pt).** Lúcio pode escalar paredes sem testes e em velocidade normal (em vez de ¼ do normal).

**Solta o Som (3pt).** Com sua música, Lúcio energiza continuamente a si mesmo e seus aliados próximos (até 10m). Ele pode escolher entre dois efeitos: *Ritmo de Cura* recupera 2PV por turno, enquanto *Ritmo de Velocidade* oferece Aceleração. Mudar de um efeito para outro é uma ação muito simples. Além disso, ao custo de 2PM, Lúcio pode potencializar esses efeitos (cura 5PV ou Aceleração H+3) durante 1 turno.

**Onda Sonora (Ataque Especial, 2PM).** Este Ataque Especial causa dano normal, mas além disso empurra o alvo com uma explosão sonora. A distância é igual a 10m menos a Força e Armadura do alvo somadas (ou seja, alvos muito fortes e/ou pesados são menos afetados). O alvo também fica desorientado (H-2) durante uma rodada.

**Barreira de Som (ULT).** Com um movimento, Lúcio usa seu amplificador sônico para irradiar poderosas barreiras protetoras. Lúcio e seus aliados próximos (até 10m) recebem A+10 (mesma escala) durante 1 turno.

# MERCY 20N

**Nome real:** Dra. Angela Ziegler

**Idade:** 34

**Ocupações:** médica de campo, socorrista

**Afiliação:** ex-Overwatch

**Papel:** Baluarte

**Base de operações:** Zurique, Suíça

Angela Ziegler, chefe de cirurgia em um grande hospital suíço, tornou-se a maior pesquisadora mundial em nanobiologia. Suas descobertas foram responsáveis por grandes avanços da medicina. Convidada a participar da organização Overwatch, sua primeira reação foi negativa — devido à morte de seus pais na guerra, Ziegler era fortemente contra o uso de sua pesquisa com fins militares. Mas acabou mudando de ideia ao perceber que, na Overwatch, poderia salvar muito mais vidas.

Angela desenvolveu a armadura de resposta rápida Valquíria e adotou o codinome Mercy para levar sua cura ao campo de batalha, participando de missões com outros heróis. Estava sempre em conflito com seus superiores, desobedecendo ordens para transformar sua tecnologia de cura em arma. Quando a organização foi extinta, Mercy continuou percorrendo zonas de conflito ao redor do mundo, curando os feridos e salvando os inocentes.

**Táticas.** Embora seja capaz de lutar, transformando seu bastão em Desintegrador de Caduceu, Mercy é muito mais valiosa como suporte. Com sua alta mobilidade, procura se manter sempre perto dos companheiros, curando-os quando feridos ou tornando seus ataques mais poderosos. Sua Habilidade Suprema costuma ser decisiva, salvando batalhas praticamente perdidas.

**F0, H3, A2, R3, PdF2; Medicina (2 pt), Bastão de Caduceu (3pt), Anjo da Guarda (1 pt), Regeneração (2 pt), Ressurreição (ULT, 2 pt)**

**Bastão de Caduceu (3pt).** Com uma ação, Mercy emite um raio energético continuamente sobre um aliado próximo (até 3m). A cada rodada, em sua iniciativa, ela pode mudar o efeito desse raio: curar 1d+6 PVs, ou aumentar sua FA final em +4. Mercy pode mudar de alvo livremente, mas não pode usar o Bastão em si mesma.

**Anjo da Guarda (1 pt).** Embora a armadura de Valquíria não possa tecnicamente voar por meios próprios, com um movimento e 1 PM, Mercy voa para alcançar qualquer aliado em seu campo de visão, posicionando-se a 3m deste. A armadura também reduz a velocidade de qualquer descida — Mercy jamais sofre dano por quedas.

**Regeneração (2 pt).** Esta é uma versão mais fraca da vantagem descrita no *Manual Alpha*. Mercy recupera 1 PV por turno — mas, se sofrer dano e chegar a 0 PV, faz Testes de Morte normalmente.

**Ressurreição (ULT).** Com um turno inteiro, Mercy pode devolver à vida todos os companheiros caídos a até 2 turnos atrás. Durante esse tempo, Mercy é considerada indefesa e, caso sofra dano, a ULT é cancelada sem fazer efeito (e a contagem cai para 40%). Em caso de sucesso, os aliados retornam totalmente curados, com PV máximos, e livres de quaisquer efeitos nocivos. Um personagem devolvido à vida pode agir normalmente em sua iniciativa.

***Heróis nunca morrem.***

# REAPER 20N

**Nome real:** Gabriel Reyes

**Idade:** desconhecida

**Ocupação:** mercenário

**Afiliação:** Talon

**Papel:** Atacante

**Base de operações:** desconhecida

Um assassino encapuzado e fantasmagórico vem se tornando cada vez mais conhecido — e temido — em todo o mundo. Sempre envergando um manto negro como a noite, e o rosto oculto em máscara cadavérica. Abate suas vítimas com duas grandes espingardas, que são jogadas fora quando descarregam, um novo par totalmente carregado surgindo por mágica em seus coldres.

Também capaz de teletransporte e intangibilidade, Reaper tem poderes tão inexplicáveis quanto sua origem. Uns suspeitam que ele seja o próprio Ceifador, a morte que espreita o campo de batalha. Outros acreditam ser resultado de um experimento genético Overwatch que acabou horrivelmente mal. Outro ainda dizem que Reaper seria na verdade Gabriel Reyes, antigo comandante da Blackwatch — uma divisão secreta da Overwatch — morto em uma explosão, que agora retornou como um fantasma vingativo. E testemunhos mais confiáveis falam de sua afiliação ao grupo terrorista Talon. Mas talvez estejam todos errados; a verdade pode ser algo ainda mais terrível.

**Táticas.** Reaper é um personagem *muito* ofensivo, com grande poder de fogo. Usa o Passo das Sombras cautelosamente para se posicionar em emboscadas, surgindo onde menos se espera. Quando apanhado em desvantagem, tenta escapar com a Forma Fantasma. E guarda o Desabrochar da Morte para o momento certo, saltando em meio aos inimigos, onde consegue causar mais estrago.

**F1, H3, A1, R3, PdF5; Crime (2 pt), Patrono (Talon, 1 pt), Forma Fantasma (1 pt), Passos das Sombras (1 pt), Roubo de Vida (1 pt), Desabrochar da Morte (ULT, 2 pt), Má Fama (–1 pt)**

**Forma Fantasma (1 pt).** Gastando 2 PM, Reaper consegue mudar para uma forma fantasmagórica, intangível, durante 1 turno. Nesse estado ele é incorpóreo como um Fantasma (veja a Vantagem Única) e move-se mais rápido (H+2 para velocidade). Este poder pode ser ativado como uma reação, em resposta a outro evento (normalmente um ataque).

**Passos das Sombras (1 pt).** Esta forma limitada e arriscada de Teleporte custa 1 PM por utilização, permitindo a Reaper sumir e ressurgir em outro ponto dentro de seu campo de visão. Durante um turno inteiro, enquanto se transporta, Reaper não pode realizar ações ou movimentos — e sua forma espectral fica vulnerável (indefesa) em *ambos* os pontos, de partida e destino.

**Roubo de Vida (1 pt).** Sempre que se aproxima do ponto onde um inimigo foi abatido (levado a 0 PV) até 3 turnos antes, Reaper absorve a energia vital residual e recupera 5 PV. Obviamente, ele também usa essa habilidade para recuperar-se logo após abater alguém...

**Desabrochar da Morte (ULT).** Ao executar sua Habilidade Suprema, Reaper parece girar e multiplicar-se, disparando suas espingardas infernais em todas as direções. Em termos de jogo, durante um turno inteiro, ele faz um ataque à distância (PdF, uma escala acima) contra cada inimigo a até 10m, na iniciativa desse inimigo (mas seu ataque acontece antes de o alvo agir). Durante esse turno Reaper é considerado indefeso.

***A morte anda entre vocês.***

# REINHARDT 20N

**Nome real:** Reinhardt Wilhelm

**Idade:** 61

**Ocupação:** aventureiro

**Afiliação:** ex-Overwatch

**Papel:** Tanque

**Base de operações:** Estugarda, Alemanha

Soldado alemão condecorado, o imenso Reinhardt tornou-se membro da primeira formação Overwatch, há 30 anos. Equipado com uma poderosa armadura projetada pelo gênio Torbjörn, guerreou sem descanso contra os robôs ômnicos. Reinhardt era um herói inabalável, de imensa honra, coragem e nobreza, conquistando a admiração e respeito de todos. Honesto até o fim, sempre dizia o que pensava, muitas vezes criticando a própria Overwatch quando acreditava que a organização estava falhando em cumprir seus deveres.

Após lutar até perto dos sessenta anos, o gigante foi forçado a aceitar sua aposentadoria. Viveu deprimido com o fim de seus dias de glória. A queda da Overwatch e o aumento de violência no mundo apenas preocuparam mais o veterano. Assim, mesmo sob o peso da idade, Reinhardt decidiu vestir a armadura mais uma vez para proteger os inocentes — e voltar aos bons tempos de luta!

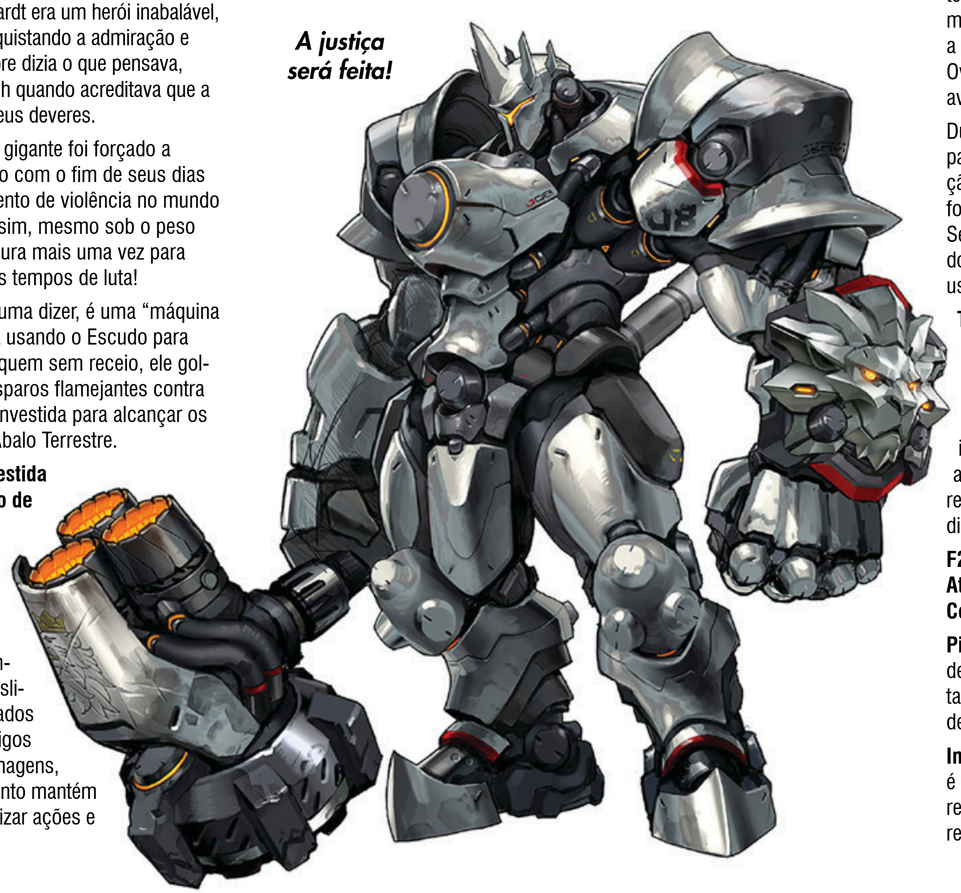
**Táticas.** Reinhardt, como ele próprio costuma dizer, é uma "máquina de demolição suprema". Quando não está usando o Escudo para proteger seus amigos, permitindo que ataquem sem receio, ele golpeia com seu Martelo Propulsor ou faz disparos flamejantes contra alvos distantes. Reinhardt também usa a Investida para alcançar os inimigos e destruir sua formação com o Abalo Terrestre.

**F4, H1, A5, R5, PdF1; Escudo (3 pt), Investida (1 pt), Abalo Terrestre (ULT, 2 pt), Código de Honra (Heróis, Honestidade, –2 pt)**

**Escudo (3 pt).** Reinhardt projeta a partir de seu braço um escudo de força, grande como uma parede, capaz de protegê-lo e também a todos os aliados adjacentes. O escudo absorve até 100 pontos de dano antes de ceder — uma vez desligado, recarrega 20 pontos por rodada. Aliados podem atirar através do escudo, mas inimigos não. O escudo não tem efeito sobre personagens, que podem atravessá-lo livremente. Enquanto mantém o escudo erguido, Reinhardt não pode realizar ações e move-se à metade da velocidade.

**Investida (Ataque Especial, F, 2PM).** Este Ataque Especial não causa dano adicional. Em vez disso, permite a Reinhardt disparar como um foguete e atropelar o alvo, muitas vezes esmagando-o contra uma parede (ou seja, ele pode fazer um ataque corpo-a-corpo contra um alvo distante). Além de sofrer dano normal, o alvo fica atordoado (incapaz de realizar ações ou movimentos) e indefeso durante uma rodada.

**Abalo Terrestre (ULT).** Reinhardt golpeia o chão com seu Martelo Propulsor, criando um estrondo que derruba todos os inimigos à sua frente (cone de 10m). Os alvos afetados ficam atordoados (incapazes de realizar ações ou movimentos) e indefesos durante duas rodadas.




# TORBJÖRN 20N

**Nome real:** Torbjörn Lindholm

**Idade:** 57

**Ocupação:** engenheiro armamentista

**Afiliação:** ex-Overwatch

**Papel:** Dominante

**Base de operações:** Gotemburgo, Suécia

Maior engenheiro bélico do mundo, Torbjörn nunca confiou no uso de computadores e inteligência artificial para controlar armas. Seus temores tornaram-se realidade com a Crise Ômnica — uma revolta mundial de robôs contra seus criadores humanos. Para proteger a humanidade, o brilhante sueco foi recrutado para juntar-se à Overwatch, equipando seus heróis com armaduras e armamentos avançados de ponta.

Durante os anos seguintes, a Overwatch zelou pela manutenção da paz mundial, e o engenheiro seguiu prestando serviços à organização. Mas, após a queda da Overwatch, muitos de seus engenhos foram roubados e passariam a ser usados por grupos terroristas. Sentindo-se responsável, hoje Torbjörn percorre o mundo na pista dos ladrões, determinado a impedir que suas invenções sejam usadas para o mal.

**Táticas.** Torbjörn é um excelente personagem defensivo, capaz de controlar o campo de batalha e manter quaisquer invasores afastados. Sua torre atua praticamente como um segundo personagem — conforme a situação, Torbjörn ficará perto dela para consertá-la, ou buscará um local de emboscada para flanquear inimigos que venham atacar a torre. Longe de ser inofensivo, o anão pode lutar corpo-a-corpo com seu martelo e também disparar rebites quentes, derrubando aqueles que o subestimam ou estão distraídos com a torre.

**F2, H2, A3, R2, PdF2; Máquinas (2 pt), Genialidade (1 pt), Ataque Especial (1 pt), Implemento de Armadura (1 pt), Construir Torre (2pt), Núcleo Fundido (ULT, 2pt)**

**Pistola de Rebite (Ataque Especial, PdF+2, 2 PM).** A pistola de Torbjörn dispara rebites metálicos superaquecidos, mas também pode ser ajustada para expelir uma temível rajada de metal derretido.

**Implemento de Armadura (1 pt).** Sempre que um aliado ou inimigo é abatido (incluindo ele mesmo, ou sua própria torre), Torbjörn pode recolher seus restos de sucata. Com a sucata de um abate, ele pode reforçar sua própria blindagem, ou a de um aliado, elevando sua Armadura em +1. Essa blindagem permanece até o fim do combate, ou até o personagem cair. Torbjörn não pode dar armadura duas vezes ao mesmo personagem.

**Construir Torre (2pt).** Com uma ação muito simples e 2 PM, Torbjörn instala no chão uma torre de artilharia automática que atira em qualquer inimigo à vista (se houver mais de um, ataca o mais próximo). Em Nível 1 a torre tem H5, A1, PdF2, 10 PV e seu ataque não permite esquivas (mas permite Deflexão ou Reflexão). Gastando um turno inteiro, Torbjörn pode martelar a torre e aprimorá-la para Nível 2 (H5, A1, PdF4, 20 PV). Ele também pode martelar por um turno inteiro para consertar todos os PVs da torre. Enquanto martela, Torbjörn é considerado indefeso. Torbjörn pode manter apenas uma torre por vez — caso construa em outro lugar, a torre anterior se desativa. Mesmo distante, Torbjörn sempre sabe quando sua torre está atirando, ou é atacada ou destruída.

**Núcleo Fundido (ULT).** Superaquecendo sua forja portátil, Torbjörn e sua torre tornam-se máquinas ardentes de destruição — durante dois turnos, ambos são considerados uma escala acima. Neste estado, Torbjörn também pode aprimorar e consertar a torre muito mais rápido (um movimento, em vez de um turno inteiro).

# TRACER 19N

**Nome real:** Lena Oxton

**Idade:** 26

**Ocupação:** aventureira

**Afiliação:** ex-Overwatch

**Papel:** Atacante

**Base de operações:** Londres, Inglaterra

Lena "Tracer" Oxton, a piloto de testes mais jovem e destemida do mundo, foi selecionada para o programa de voo experimental da Overwatch. Recebeu a missão de testar o Slipstream, novo avião de caça capaz de se teletransportar. Mas, durante seu primeiro voo, a matriz de teleporte apresentou defeito — e Tracer desapareceu.

Dada como morta, Tracer surpreendeu a todos quando reapareceu meses depois, sem ferimentos. O dispositivo não apenas a transportou no espaço, mas também no *tempo*. Seu corpo agora sofria um tipo de "dissociação cronológica" — Tracer não conseguia mais existir no presente. Era como um fantasma, sumindo por horas, ou até dias. Um dia desapareceria para sempre, perdida em algum passado ou futuro distante.

Tracer foi salva desse destino pela genialidade de Winston. O gorila cientista inventou o *acelerador cronológico*, um dispositivo que a jovem podia vestir para mantê-la ancorada ao presente. O artefato também permite a Tracer se teleportar por curtas distâncias, e até recuar alguns segundos no tempo! Com essas novas habilidades, Tracer tornou-se uma das melhores agentes Overwatch, e mesmo após o fim da superequipe ela continua lutando pelo bem.

**Táticas.** Nenhum outro herói Overwatch tem tanta mobilidade e audácia quanto Tracer. Com sua velocidade e saltos no tempo, ela atravessa defesas e alcança as forças inimigas sem dificuldade, esquivando-se dos ataques. Suas Pistolas Eletromagnéticas oferecem alto poder de fogo. E quando em perigo, ela usa Recordação para voltar no tempo e salvar-se.

**F0, H5, A0, R1, PdF4; Esporte (2 pt), Aceleração (1 pt), Teleporte (2 pt), Recordação (2 pt), Bomba Eletromagnética (ULT, 2 pt)**

**Teleporte (2 pt).** Tracer usa o *acelerador cronológico* para pequenos saltos temporais que a fazem sumir e ressurgir logo adiante. Diferente do Teleporte normal no *Manual Alpha*, seu alcance máximo é 10 metros — mas Tracer pode usar a vantagem uma vez por turno sem gastar PM. Ela recebe H+2 para esquivas (não cumulativo com Aceleração), esquivando com H7. Por também possuir Aceleração, Tracer pode se teleportar até duas vezes no mesmo turno (mas deve pagar 2 PM pelo uso extra).

**Recordação (2 pt).** Tracer recua no tempo alguns segundos, o suficiente para livrá-la de algum perigo. Em termos de jogo, funciona como uma esquiva, exceto que consome 2 PM, não exige teste de Habilidade (o sucesso é automático) e pode ser realizada *depois* de sofrer dano ou qualquer outro efeito nocivo, evitando-o totalmente. A Recordação também pode cancelar um ataque ou teste malsucedido, permitindo fazê-lo de novo e aceitando o novo resultado (mesmo sendo pior que o anterior). A Recordação não cancela efeitos que tenham ocorrido há mais de um turno.

**Bomba Eletromagnética (ULT).** Com uma ação,Tracer arremessa uma bomba poderosa que adere a qualquer superfície (ou inimigo) e explode, causando dano (PdF) ao alvo e todos os inimigos em distância de combate corpo-a-corpo. Alvos secundários têm direito a uma esquiva para reduzir o dano à metade. *Importante:* a própria Tracer também sofre dano se estiver ao alcance da explosão.

***Não se preocupem, queridos! A cavalaria chegou!***

# WIDOWMAKER 20N

**Nome real:** Amélia Lacroix

**Idade:** 33

**Ocupação:** assassina

**Afiliação:** Talon

**Papel:** Atacante, Dominante

**Base de operações:** Annecy, França

Embora seu passado seja um segredo bem guardado, suspeita-se que Widowmaker tenha sido a esposa de um agente Overwatch — Gérard Lacroix, chefe de operações contra a organização terrorista Talon (ou Garra, em português). Após várias tentativas frustradas de eliminar Lacroix, a Talon optou por uma nova estratégia. Raptaram sua esposa Amélie, que foi submetida a lavagem cerebral extrema. Sua antiga personalidade foi destruída. Deixada para ser encontrada pela Overwatch, parecendo normal, ela voltou à vida com Gérard. Duas semanas depois, obedecendo a um comando hipnótico dormente, matou o marido enquanto ele dormia.

Após concluir sua missão secreta, Amélie fugiu de volta para as instalações da Talon, onde terminou seu processo de transformação em máquina assassina. Seu metabolismo foi adaptado para reduzir o ritmo cardíaco, tornando-a mais resistente a longas espreitas — e também deixando sua pele azulada e fria. Ela também não é mais capaz de sentir emoções, exceto a satisfação de matar. Amélie Lacroix não existe mais: ela é agora Widowmaker, a franco-atiradora perfeita.

**Táticas.** Widowmaker evita combate corporal, usando o Arpéu para se posicionar longe da batalha e fazer disparos precisos com Tiro Carregável. Ela instala a Mina Venenosa em lugares por onde inimigos possam chegar e alcançar sua posição.

**F0, H5, A1, R1, PdF4; Crime (2 pt), Patrono (Talon, 1 pt), Tiro Carregável (1 pt), Arpéu (1 pt), Mina Venenosa (2 pt), Visão Infravermelho (ULT, 2 pt)**

**Beijo da Noite (Tiro Carregável).** O rifle de Widowmaker pode ser usado como submetralhadora automática para rajadas curtas (ataque normal por PdF), mas sua principal utilização é para ataques acurados de longa distância com a mira telescópica.

**Arpéu (1 pt).** Com um movimento e 2 PM, Widowmaker pode disparar um arpéu automático que alcança lugares distantes, trazendo-a em velocidade quase instantânea (ela pode alcançar qualquer lugar à vista, como Teleporte).

**Mina Venenosa (2 pt).** Com 2 PM e um movimento, Widowmaker pode lançar uma mina de ativação rápida capaz de aderir a quase qualquer superfície. Quando um alvo se aproxima até 3m da mina, ela expele uma carga de gás venenoso — tão tóxico e corrosivo que afeta até construtos. A vítima começa a perder 3 PV por turno, durante 5 turnos. Ação do veneno pode ser detida com um teste difícil de Medicina ou qualquer poder de cura. Mesmo distante, Widowmaker sempre pode perceber quando sua mina é ativada.

**Visão Infravermelho (ULT).** Com uma ação muito simples, Widowmaker e todos os seus aliados adquirem Sentidos Especiais (Infravisão, Ver o Invisível, Visão de Raio X) durante 2 turnos, enxergando assinaturas térmicas de todos os inimigos através de paredes e objetos, mesmo a longas distâncias. Este efeito não pode ser bloqueado, exceto por personagens ou efeitos uma escala acima.

***Um tiro, uma morte.***

**Conclui na próxima edição!**

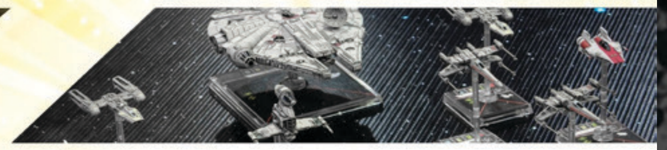
KROSMASTER ARENA

Liga Catarinense de Krosmaster

A Dalaran é Responsável pela

STAR WARS X-WING JOGO DE MINIATURAS

LIGA DALARAN-JOINVILLE DE X-WING



Dalaran

WWW.DALARAN.COM.BR
RUA FERNANDO DE NORONHA , 212
JOINVILLE - SC
(47) 3422-6393

MINIATURAS - CARD GAMES - BOARD GAMES - ACESSÓRIOS

QUANTAS HISTÓRIAS O FRIO E A MORTE CARREGAM?

"VALE A PENA SACRIFICAR NOSSA PRÓPRIA HUMANIDADE PELA SOBREVIVÊNCIA?"

"A CRIATURA EMITE UM GEMIDO, EXPELINDO UM AR GÉLIDO E FÉTIDO PELA BOCA."

"TIROS SOAM COMO SINOS DE IGREJA CUMPRIMENTANDO A MANHÃ."

"VOCÊ COMEÇA A DESTRANCAR A PORTA, QUANDO VÊ OS MORTOS SE APROXIMANDO..."

"O MUNDO NÃO VIROU UM INFERNO POR CAUSA DOS ZUMBIS; ELE VIROU UM INFERNO HÁ MUITO TEMPO..."

DEAD OF WINTER

UM JOGO DE ENCRUZILHADAS

WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

GALÁPAGOS JOGOS

A EVOLUÇÃO DOS JOGOS DE TABULEIRO

Dar porrada pode ser (ainda mais) divertido

# Manobras de COMBATE



CAVERNA DO SABER

**Seja bem-vindo à Caverna do Saber! Esta coluna irá discutir o lado "jogo" do RPG, com dicas sobre como lidar com as regras de diversos sistemas para deixar suas sessões mais divertidas e suas histórias melhores. Hein? Sim, ao contrário do que alguns acham, regras e histórias não são inimigas. Na verdade, mecânicas bem aplicadas podem tornar a narrativa mais interessante. Como? Para descobrir, entre na Caverna do Saber.**

## Eu ataco

Atualmente, estou mestrando uma campanha de *Tormenta RPG*, a *Guilda do Macaco*. Nesta edição há uma matéria explicando o que é a Guilda, então não vou falar sobre ela aqui. Para o papo que quero agora, basta dizer que um dos personagens é Klunc, o Bárbaro.

Mesmo quem não o conhece já deve ter percebido, pelo nome extremamente articulado, que Klunc é o típico tanque-de-guerra-com-um-machado-gigante-que-causa-muito-muito-MUITO-dano. Aquele personagem que só serve para atacar e matar monstros. Admita, você já teve um desses na sua mesa.

E não é que, para minha surpresa, o que Klunc tem *menos* feito nos combates é justamente atacar? Já explodir soldados com um barril alquímico, imobilizar capangas, quebrar a katana ancestral do samurai inimigo... Bem, isso tudo ele faz.

Pode parecer estranho dentro de uma lógica de *jogo*. Afinal, em termos mecânicos, Klunc é otimizado para causar dano. Mas pense em termos de *história*. Pense num combate legal de um filme ou livro. Às vezes, claro, os combatentes estão simplesmente se batendo. Mas, normalmente, uma luta — ou, pelo menos, uma luta *legal* — é mais sobre ideias sagazes, truques espertos e golpes especiais usados na hora certa do que sobre ficar repetindo um mesmo ataque. Derrotar um inimigo atacando e causando dano é gratificante. Mas derrotá-lo através de uma estratégia inovadora é bem mais.

A boa notícia é que combates assim não são exclusividade de filmes ou livros. Podemos tê-los também no RPG.

## Comendo pelas beiradas

Antes de entrarmos em regras, um pouquinho de filosofia. A ideia de um combate é, normalmente, derrotar seu oponente. Reduzir seus pontos de vida a zero (ou seja lá como seu sistema determina a derrota de alguém). Dentro dessa lógica, a melhor coisa que você pode fazer é atacá-lo. Afinal, ataques causam dano, que reduzem os PVs. Não faria sentido fazer outras ações — seria pura perda de tempo, certo? Sim.

E não.

Ora, como quase tudo na vida, depende das circunstâncias. Vamos a um exemplo simples: Você está enfrentando Durog, o Ogro de Pedra com Um Milhão de Pontos de Vida, no cume de uma montanha. Você pode tentar derrotá-lo causando dano, claro, e perder sua juventude no processo... Ou pode simplesmente empurrá-lo em direção ao abismo. Ao fazer uma ação que não causa dano *diretamente* (empurrar), você acaba resolvendo o combate de uma vez só.

Vamos a um segundo exemplo, um pouco mais complicado. Você está enfrentando Slash, o Espadachim (não o guitarrista). Na primeira rodada, você causa 10 pontos de dano. Slash tem 50 pontos de vida. Nesta hora, você calcula "ok, vou precisar de cinco turnos para derrubar esse cara". Eis que no turno dele, Slash o ataca e causa 20 pontos de dano. Você também tem 50 pontos de vida. Aqui você pensa, "Hmm, Slash vai me derrubar em três turnos".

Não é preciso ser Napoleão, Sun Tzu ou qualquer outro grande estrategista para perceber que, se o combate continuar assim, não vai terminar bem para você. E quando o jogo não está favorável, um bom jogador *muda o jogo*.

Gastar uma rodada para quebrar a espada de Slash, como Klunc faria, pode fazer com que agora você leve seis turnos para derrubá-lo (afinal, você perdeu um turno atacando a espada, em vez do próprio espadachim). Mas talvez isso permita que você *tenha* esses seis turnos!

## Hora da porrada

Demonstramos que, num combate, às vezes pode ser uma boa ideia fazer algo que *não seja* atacar. Mas *como* fazemos essas outras ações?

Em ***Tormenta RPG*** há um grupo de ações chamadas *manobras de combate*. Conforme o livro explica, *"Uma manobra é um ataque corpo-a-corpo para fazer algo diferente de causar dano — como arrancar a arma do oponente ou empurrá-lo para um abismo"* (por coincidência, os exemplos do livro são os mesmos daqui — ou talvez porque eu também tenha escrito o texto do livro, e seja pouco criativo com exemplos).

Existem as seguintes manobras: agarrar, atropelar, derrubar, desarmar, empurrar e separar. Todas funcionam da mesma maneira: você escolhe sua manobra, faz um ataque oposto contra seu inimigo e, se vencer, consegue executá-la.

Vamos agora repassar cada uma dessas manobras, tanto para discuti-las em profundidade quanto para ver como suas lógicas podem ser aplicadas em outros sistemas.

CAVERNA DO SABER

**Agarrar.** *Uma criatura agarrada sofre –2 nas jogadas de ataque, fica desprevenida e não pode se mover. Ela pode se soltar com uma ação padrão, vencendo um teste de manobra oposto. Enquanto agarra uma criatura, você fica com uma mão ocupada e move-se metade do deslocamento normal (mas arrastando a criatura que estiver agarrando). Você pode soltá-la com uma ação livre.*

Esta manobra simula um lutador segurando o outro com uma mão. Imagine uma pessoa pegando outra pelo braço, pela gola da camisa ou mesmo pelo pescoço.

Em *D&D 3ª edição*, ao usar esta manobra você e seu alvo entravam numa luta corporal similar a *wrestling* ou jiu-jítsu. Ou seja, ambos lutadores estavam "agarrados", segurando-se mutuamente. As regras eram muito complexas — o texto da manobra tinha *duas* páginas! Por isso a lógica mudou. Mas isso não significa que *Tormenta RPG* não consiga simular dois lutadores se agarrando: basta que ambos usem a manobra um contra o outro.

**Viúva Negra: uma especialista em manobras!**

Agarrar permite cenas diferentes dentro de um combate, inclusive abrindo potencial para interpretação.

Por exemplo, um vilão que esteja perdendo a luta pode agarrar uma vítima indefesa e ameaçá-la, forçando os heróis a parar o ataque e negociar com ele. Também é uma forma de deter um inimigo que você não quer machucar. Agarrar tem muitas utilidades, mas também gera muitas dúvidas, então vamos discutir alguns tópicos específicos.

• *Posso agarrar usando uma arma?* Não. Ao contrário de outras manobras, você só pode agarrar com um ataque desarmado.

• *Posso atacar enquanto estiver agarrando?* Sim. Mas só com sua mão livre, o que significa que você não pode atacar com armas de duas mãos, nem com duas armas. Lembre-se de ter em mente o "visual" da manobra. Você não está necessariamente rolando no chão com seu adversário, apenas segurando alguma parte do corpo dele com uma de suas mãos. Inclusive, é mais fácil atacar alguém preso do que alguém solto. Em *Tormenta RPG*, isso é representado pela vítima ficar desprevenida (uma penalidade de –4 na classe de armadura). Em outros jogos, imponha penalidades similares na defesa da vítima.

• *Posso atacar alguém que está agarrando ou sendo agarrado?* Sim. Atacar um personagem que está agarrando outra pessoa é um ataque normal, sem modificadores. Atacar alguém que está sendo agarrado é mais fácil (veja a pergunta acima). Se o mestre quiser complicar um pouco as coisas, pode impor penalidades específicas para ataques à distância. Ou até mesmo considerar que um ataque à distância contra um alvo agarrando ou sendo agarrado tem 50% de chance de atingir a outra pessoa envolvida!

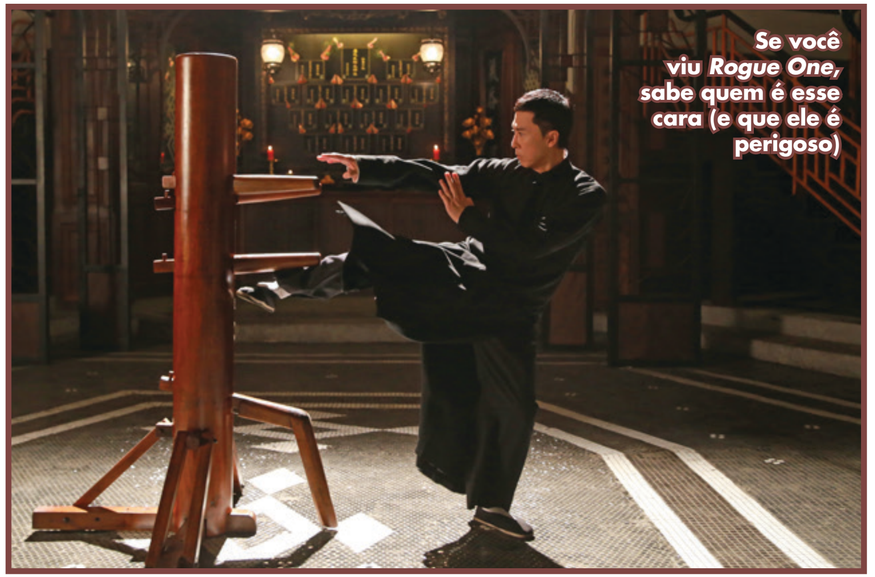
• *Posso atacar enquanto estou sendo agarrado?* Sim também. Lembre-se, você não está imobilizado, apenas preso no lugar. Inclusive, *você* pode usar suas duas mãos! Mas sua posição desfavorável impõe uma penalidade de –2 nas jogadas de ataque.

• *Posso fazer outras ações enquanto estou sendo agarrado?* Em princípio, a única coisa que você não pode fazer é se mover. Mas, de acordo com o mestre, ações delicadas podem ser penalizadas ou mesmo impedidas. Magia é um desses casos. Lançar um feitiço enquanto agarrado exige um teste de Vontade contra CD 15 + o nível da magia. Em vez disso, o mestre pode exigir um teste de Identificar Magia oposto pela jogada de ataque de quem o está agarrando. Você sofre uma penalidade no teste de Identificar Magia igual ao nível do feitiço.

• *Posso combinar agarrar com outras manobras?* Sim! Você pode agarrar um inimigo e depois derrubá-lo ou desarmá-lo, por exemplo. Isso pode simular um lutador de judô, por exemplo, que segura seu adversário e então o derruba, ou um policial que agarra um bandido e então arranca sua arma. Como o inimigo terá uma penalidade nos ataques, será mais fácil fazer essas manobras quando ele estiver agarrado.

• *Posso causar dano com agarrar?* Sim. Se você está agarrando um alvo, pode substituir um ataque por um teste de manobra contra ele. Se vencer, causa dano igual a um ataque desarmado. Isso significa que você está esmagando ou sufocando o inimigo.





**Se você viu *Rogue One*, sabe quem é esse cara (e que ele é perigoso)**

• *Posso imobilizar meu oponente?* Em *Tormenta RPG*, isso é um talento específico. Mas, de acordo com o mestre, você pode imobilizar um inimigo que já esteja agarrado. Deve gastar outra ação e vencer outro ataque oposto. Se conseguir, a única ação que sua vítima poderá tentar fazer é sair da imobilização (o que exige vencer um teste de manobra).

• *Quanto tempo dura agarrar?* Até você soltar a vítima ou ela se soltar. Ao contrário de outras manobras que têm efeito "instantâneo", agarrar tem efeito "duradouro".

**Atropelar.** *Esta manobra serve para derrubar o alvo e/ou avançar sem que ele consiga ficar no caminho. O alvo pode escolher resistir ou dar-lhe espaço. Se o alvo decide sair do caminho, nenhum teste é necessário. Se o alvo resiste, faça o teste de manobra oposto; se você vencer, consegue derrubar o alvo e também avançar. Se o alvo vence, continua de pé e detém seu avanço. Atropelar é uma ação padrão, ou uma ação livre se tentado durante uma investida.*

Esta manobra é bastante popular em filmes de ação. Imagine um herói que está perseguindo o chefe de uma gangue. Capangas se metem no meio do caminho. Se o herói parar para lutar contra cada um deles, o chefe irá escapar; em vez disso, ele simplesmente dá um encontrão neles e segue correndo.

Outro exemplo: o cultista maligno está prestes a completar o ritual para trazer um demoniozão para o mundo. Você não vai perder tempo destruindo os guardinhas esqueletos, certo? Passe por cima deles e impeça logo o cultista.

Esta manobra tem duas peculiaridades. Primeiro, o alvo pode evitá-la simplesmente saindo do caminho. Isso não é um problema, visto que o objetivo de atropelar não é derrubar o alvo, mas sim passar por ele. Se tudo que você quer é levar um inimigo para o chão, então use a manobra derrubar.

Segundo, atropelar pode ser usada como uma ação livre durante uma investida. Fica a cargo do mestre se você pode fazê-la apenas uma vez por turno ou quantas vezes quiser. Pode ser forçado um guerreiro derrubar vinte soldados em sequência para chegar no general. Por outro lado, se o clima da aventura for mais exagerado — ou se for um jogo de super-heróis — a cena se encaixa. Tudo depende do tom que mestre e jogadores desejam incorporar.

De acordo com o mestre, criaturas especialmente estáveis, como animais quadrúpedes ou anões (que são praticamente bloquinhos de pedra...) recebem um bônus de +4 para resistir a esta manobra. Também de acordo com o mestre, uma criatura pode resistir a essa manobra com um teste de Fortitude, em vez de uma jogada de ataque.

**Derrubar.** *Você derruba o alvo. Esta queda normalmente não causa dano, mas pode exigir um teste de Acrobacia para evitar uma queda de grande altura.*

Uma manobra bem comum. Pode ser usada para atrapalhar uma fuga, ou para deixar um inimigo muito protegido mais vulnerável. Se você e um colega aventureiro não estão conseguindo acertar o vilão, um de vocês pode derrubá-lo para melhorar a chance do outro acertá-lo (em *Tormenta RPG*, personagens caídos sofrem uma penalidade de –4 na classe de armadura, e outros jogos possuem penalidades similares).

Na prática, vocês estarão sacrificando um ataque para melhorar as chances do companheiro. A eficácia dessa tática é proporcional ao número de atacantes, o que a torna especialmente útil no caso de hordas de combatentes fracos enfrentando um mais forte.

Como em atropelar, criaturas especialmente estáveis têm um bônus de +4 para resistir a esta manobra. De acordo com o mestre, uma criatura pode resistir com um teste de Reflexo, em vez de um ataque.

Pela regra padrão, o oponente cai onde está. Ou seja, mesmo que esteja na beira de um precipício, irá cair no chão, não despencar para baixo. Mas, se o mestre estiver de acordo, vencendo o ataque oposto por cinco ou mais, você derruba o oponente com tanta força que empurra ele 1,5 m (um quadrado) em uma direção à sua escolha. O inimigo ainda tem direito a um teste de Reflexos (CD 25) para se agarrar numa beirada.

**Desarmar.** *Você derruba um item que a criatura esteja segurando. Normalmente o item cai no mesmo lugar em que o alvo está (a menos que o alvo esteja voando, ou sobre uma ponte, etc.).*

Outra manobra comum. O uso é auto explicativo, mas cabem alguns comentários. Para começar, apesar do nome, desarmar pode ser usado contra qualquer item que o alvo esteja segurando, não apenas armas.

Lembra daquele cultista que estava prestes a invocar um demônio? Talvez ele precise daquele grimório antigo que está segurando para completar o ritual. "Desarme" o livro e frustre os planos malignos dele.

Da mesma forma, se dois piratas estão duelando por uma joia, um deles pode usar desarmar para arrancar a joia das mãos do outro e se mandar.

Desarmar também é muito útil contra arqueiros ou outros combatentes à distância. Lembre-se que um teste de manobra é um ataque *corpo-a-corpo*. O alvo não pode usar uma arma de ataque à distância para se defender. Se estiver armado com um arco, por exemplo, precisa se defender com seu ataque corpo-a-corpo padrão (que provavelmente será bem pior, especialmente se ele for um arqueiro muito focado).

Pela regra padrão, o item cai no chão. Novamente, de acordo o mestre, podemos aprofundar as coisas.

Se você vencer o ataque oposto por cinco ou mais, pode ficar com o item (mas apenas se tiver uma mão livre) ou fazer o item voar para longe. Nesse caso, role 1d8 para determinar a direção (sendo "1" diretamente à sua frente) e 1d6 para determinar a distância, em quadrados.

Por fim, a vítima recebe um bônus de +4 se estiver segurando com as duas mãos, ou se ele for muito pesado e/ou grande.



CAVERNA DO SABER

**Empurrar.** *Você empurra a criatura 1,5m. Para cada cinco pontos de diferença entre os testes, você empurra o alvo mais 1,5m. Você deve avançar junto com o alvo para empurrá-lo, e pode avançar até o limite de seu deslocamento.*

Esta é uma manobra simples e direta. Tenha em mente que o objetivo dela *não* é passar pelo alvo (para isso, use atropelar), mas sim conduzi-lo até um lugar. Normalmente, um lugar não muito agradável, como a beira de um precipício, uma cela, uma lagoa de ácido... Talvez aquele cultista tenha conseguido invocar o demônio, no fim das contas, e agora sua única chance seja empurrar o monstrengo de volta pelo portal, ou para dentro de um pentagrama que o manterá preso.

Empurrar pode usar os mesmos modificadores de atropelar (criaturas estáveis recebem +4 para resistir, e criaturas podem resistir com Fortitude). Além disso, se você empurrar no fim de uma investida, recebe um bônus de +4 na jogada de ataque, em vez do bônus normal de +2.

**Separar.** *Você atinge um item que a criatura esteja segurando, com a intenção de quebrá-lo.*

Por fim, chegamos à manobra favorita de Klunc. Os comentários de desarmar também se aplicam a separar: a manobra pode ser usada contra qualquer item segurado, não apenas armas. Separar exige que o mestre defina as estatísticas do objeto alvo da manobra.

No aperto, use uma fração dos pontos de vida do próprio personagem segurando o item. Objetos frágeis tem 10% dos PV do dono, objetos comuns, 25%, e objetos resistentes, 50%. Não é muito realista, claro, mas é melhor do que interromper uma cena emocionante para procurar as estatísticas do objeto no livro. Claro que se você já *espera* que os personagens usem separar, pode deixar as estatísticas dos objetos anotadas.

## Manobras em outros sistemas

As regras discutidas acima são específicas de *Tormenta RPG*, mas podem ser aplicadas em outros sistemas com pouco esforço. Jogos d20, como *D&D 3.5*, ***Pathfinder***, ***13ª Era*** e ***Mutantes & Malfeitores***, podem usar as manobras daqui diretamente.

Em ***3D&T***, fazer uma manobra exige um teste de Força; se o atacante for bem-sucedido, a vítima tem direito a um teste de Armadura. Se ela falhar, a manobra é bem-sucedida. Se você tiver o recém lançado ***Manual do Defensor***, pode fazer logo um teste oposto de Força contra Armadura.

Note que os testes são de Força e Armadura, *não* de Habilidade. Habilidade representa muitas coisas em *3D&T*, mas *não* representa a capacidade de afetar os outros com um ataque (isto é Força) nem de se proteger de efeitos externos (isto é Armadura). Manobras também não podem ser usadas com Poder de Fogo, (embora o mestre possa criar uma vantagem que permita isso).

Outros sistemas têm suas próprias regras para manobras. ***Savage Worlds***, por exemplo, já tem regras para agarrar, desarmar e empurrar (similares as discutidas aqui, inclusive), mas você pode aplicar alguns dos conceitos discutidos nesta coluna.

Mesmo em RPGs com regras mais diferentes você pode aproveitar essas dicas. Quase qualquer jogo tem algum tipo de mecânica de "teste oposto", que no fundo é tudo que você precisa para usar as manobras. É só uma questão de adequar o efeito desejado ao sistema.

Se as regras tiverem algum tipo de diferenciação de nível de sucesso — como em ***Guerra dos Tronos RPG***, por exemplo — melhor ainda.

## Golpe final

Às vezes, o mais simples é realmente o melhor. Se você só quer derrotar seu inimigo, e não há nenhuma circunstância especial, ataque-o. Até porque nem toda cena precisa ser um "clímax épico de fim de trilogia".

Mas também gaste um pouco de energia pensando "fora da caixa". Às vezes, fazer algo diferente, como tentar enfraquecer seu inimigo ou desestabilizá-lo antes do golpe final, pode ser mais eficiente.

O mestre também deve ter isso em mente. Se todos os adversários e circunstâncias forem simples, as estratégias dos jogadores também serão básicas. Inspire-se em cenas de luta legais de outras mídias e faça combates mais variados. Seus jogadores podem ficar um pouco perdidos no começo, mas logo estarão se divertindo.

Lembram que no início eu disse que boas regras podem ajudar na história? Manobras de combate são um exemplo direto disso.

Se os jogadores só conhecerem ataques básicos, poderão achar que isso é tudo que podem fazer, o que deixa as coisas enfadonhas e impossibilita cenas mais variadas e emocionantes.

Mas se o grupo conhecer as opções do jogo, poderão ter ideias criativas e originais — ingredientes básicos de toda boa história.

Nos vemos na edição 115! E que 2017 seja um ano de muito RPG, tesouros, níveis — e dragões.

*GUILHERME DEI SVALDI*
*espera que esta coluna faça o Trevisan ver que combate envolve esperteza e também pode ser legal*

# CARA DE RATO

## UM CONTO PAULISTANO CYBERPUNK

por J.M.Trevisan
arte de Roger Cruz

**- Então é isso? Não tem merda nenhuma pra mim, Bolão?**

**Falou escarrando no tapete felpudo cor-de-rosa sem a menor cerimônia. O muco verde esparramado lembrava uma libélula gosmenta.**

O outro gaguejava, pego de surpresa no meio da diversão noturna, sentado em frente ao computador, segurando-se nos braços da cadeira de escritório, antevendo uma porrada. As pantufas decoradas com fibras óticas oscilando entre brilhos azuis e amarelos, indecisas como o dono dos pés dentro delas. Na mão, uma caneca de chocolate quente pela metade, decorada com saltitantes coelhinhos coloridos. A tela do computador mostrava um vídeo de um site pornô holandês: uma garota mascarada dançava seminua sobre um gordo havaiano pintado de azul. De vez em quando dava com um chicote na barriga do homem, que gemia como um filhote de gato.

- O carregamento não chegou, Cara de Rato! Tudo o que eu tenho tá ali naquele armário!

Cara de Rato não era ofensa. Era apelido, nome de guerra. Havia nascido moleque mirrado, perdido no nordeste igualmente perdido. Hoje era homem, jagunço em Neo Sampa, carregando a alcunha com certo orgulho.

Abriu o móvel indicado pelo outro, puxou algumas gavetas, espalhou no chão o que encontrou: celulares, canetas laser, chips antiquados, circuitos sensoriais em miniatura, neurotransmissores injetáveis e todo tipo de merda.

- Tá tentando me enrolar, né, seu porra?

O gordo tremeu e gaguejou mais um pouco, o horror estampado no rosto fofo. Esbarrou na caneca que foi se espatifar na área de chão

nu ao lado da mesa. Na tela, a holandesinha cansou de seu parceiro azulado e começou a cavalgar montada em uma guitarra.

Cara de Rato chegou perto, pegou-o pelos cabelos e deu com a cabeça dele uma, duas, três vezes no teclado touchscreen. Bolão ameaçou um choro e ganhou um tapa na cara como recompensa.

- Olha aqui, seu filho da puta! Vou voltar semana que vem e quero a porra da encomenda! Deu pra entender ou quer mais uma ajuda pra pegar no tranco?

O gordo balançou a cabeça. Fez que sim, tinha entendido, e que não, não precisava de ajuda.

- Beleza.

A encomenda, claro, não era para ele.

O pacote, na verdade, pouco importava. O que valia era a ordem. Cara de Rato trabalhava para Cho Yun Lo, e Cho Yun Lo era um dos caras que mandavam no centro de Neo Sampa. Como todo manda-chuva da área, como todo mundo que era alguém entre a multidão de ninguéns dali, Cho morava num apê fodão no Edifício Itália e tinha carro próprio. Mandava prender e mandava soltar, como se dizia nas ruas. E quando Cho mandava, Cara de Rato obedecia. Em troca ganhava dinheiro, alguns privilégios e o respeito da ralé exilada. Receita simples para uma vida longa ou o mais próximo disso.

Bolão era, de fato, um merda. Intermediava consultas visando implantes para o aumento do desempenho sexual, encomendava quinquilharias para qualquer um sem acesso à web ou a cartões internacionais e distribuía vídeos pornôs ilícitos, importados de lugares onde certos desejos ou não eram mais crime ou as autoridades estavam pouco se fodendo. Tinha sido esperto até, transformando sua própria degeneração em negócio, mas era peixe pequeno. E nem os trocos que ganhava, nem os vermes que um lixo como ele costumava atrair, interessavam a Cho.

Só que era preciso manter a rédea curta. Quem não mantém mesmo o mais ridículo de seus subordinados andando na linha, perde a autoridade. E em um campo de batalha como o Centro Velho de Neo Sampa, quem perdia a autoridade perdia a guerra.

Saiu do apartamento e do prédio carcomido e deu de cara com as luzes ofuscantes da Santa Ifigênia. Dizia-se que a parte pobre de São Paulo era cria de uma cadela raivosa e desnutrida. Podia até ser. Mas alguém havia pego o filhote, entupido de esteroides, aplicado implantes, trocado veias por fios e sangue por eletricidade, dando a luz à cidade-ciborgue que rosnava e espumava mostrando seus dentes metálicos a cada buzinada ou grito de camelô.

Um táxi amarelo com listras pretas como uma abelha gorducha parou na frente dele como que por encanto. Da janela surgiu uma cabeça albina de cabelos roxos encaracolados, a camisa retrô listrada do Corinthians contrastando com o tom claro da pele.

- Tá precisando de carona, malandrão? - berrou o motorista por cima do forró que explodia nas caixas de som.

- Já tá na hora de parar com essa putaria de ler meus pensamentos.

- Ler pensamento não é coisa de macho. A parada aqui é eficiência, é puro instinto. Tô no lugar certo, na hora certa, tá ligado? Entra logo que já tô perdendo dinheiro.

Era Petróleo, mais um na folha de pagamento de Cho. Vira e mexe se encarregava de levar Cara de Rato para lá e para cá, mas não ficava só nisso. Fazia um trampo aqui e outro ali para ajudar na renda, o que quase todo mundo fazia. Desviou de um ambulante distraído e apontou para um LCD no console do carro.

- Saca só. Aperta essa porra aí.

Cara de Rato apertou um botão e uma profusão de números e endereços de e-mail tomou a tela, passando em alta velocidade.

- Isso faz o quê?

Petróleo riu.

- Dinheiro, velhinho! Essa caralha aí serve de gatilho pra trocentos tipos de spam. Tão me pagando 300 conto por dia só pra apertar essa merda.

O desfile de números e endereços parou por um instante e foi substituído por uma lista de subjects enorme. Cara de Rato conseguiu distinguir as palavras "pênis", "notebook" e "China".

- E quem paga?

Petróleo encostou o carro. Haveria silêncio se não fosse o som do MP3 player. Na música, uma mulher de voz estridente e sotaque forte prometia cortar as bolas do amante infiel com uma peixeira. No sinal fechado, um senhor grisalho em uma cadeira de rodas passava de carro em carro tentando vender pendrives coreanos de cinco tera.

- Fica tranquilo - respondeu o taxista, sério. - Não é nenhum dos caras que não topam com o Cho. A última coisa que eu quero na vida é ferrar com vocês dois. Não sou burro. Além do que, tô precisando de um help seu.

Não era a primeira vez, lógico. Petróleo era malandro, gente boa, mas não tinha muita noção das coisas. Era quase ingênuo, de certo modo. Se metia em enrascada por nada e quase nunca conseguia sair sozinho. Sobrava sempre para Cara de Rato. Se Petróleo era a dor de cabeça, o outro era a aspirina.

- Help pra quê? Qual foi a merda dessa vez?

- Merda nenhuma, cara! Pelo contrário! Quero justamente a tua ajuda pra não dar merda! Tô sendo responsável!

- Responsável o cacete! Desembucha logo!

Decidiram sair do carro e continuar a conversa no boteco da esquina. Petróleo pediu um pedaço de pizza fria acompanhado de um copo de cerveja quente. Cara de Rato não bebia, mas fumava. Acendeu um Marlboro, atraindo a atenção de quem estava em volta. Na Centro Novo era impossível encontrar cigarros dentro da lei desde a proibição total vinte anos antes. No Centro Velho ninguém ligava se o povo se acabava em fumaça e câncer, mas os camelôs só tinham acesso a merda falsificada: Turbina, Estoura Peito, Triplo X, Nove Milímetros, marcas tão criativas quanto nocivas e que no fim vinham do mesmo buraco podre perdido em algum canto da Bolívia. O que Cara de Rato tinha era legítimo, coisa de rico ou de gente bem relacionada.

Discutiram futebol, mexeram com as garotas de pouca roupa que passavam pela rua e lá pelas tantas, depois da décima cerveja, Petróleo resolveu explicar a situação. Zóio, amigo de um amigo do primo cearense da mulher do taxista, tinha pedido um favor que parecia simples. O cara tinha acabado de chegar do Paraná com uma porrada de pacotes vindos do Paraguai, precisava entregar tudo mas não conhecia a cidade, não tinha conexões, não sabia se virar nem burlar os cercos que protegiam o território de cada um no Centro Velho.

Se Bolão era peixe pequeno, Zóio era um girino de merda numa poça d'água suja em algum terreno baldio perdido em Pirituba. Enfim, entrava aí nosso amigo Petróleo.

- Cê sabe que eu me viro! Conheço essa porra toda! - gabou-se puxando com os dentes o queijo seco e borrachento - Entreguei quase tudo bonitinho. Só faltou uma.

Cara de Rato jogou no meio-fio a bituca do cigarro quase no filtro e acendeu outro. Um moleque passou ligeiro, pegou a brasa do chão e saiu fumando, fazendo pose de bacana.

- E faltou por quê?

Petróleo fez que ia falar mas ao invés disso chamou a garçonete. Ela voltou com um copinho de um líquido turvo e denso, uma cachaça caseira conhecida como "Mata Guarda". Cara de Rato tinha outro nome para a pinga: "Dicionário de Cagão". Quando a covardia bate, é mais fácil achar as palavras no fundo do copo do que tomar coragem. O taxista virou tudo num gole só, arregalando os olhos avermelhados.

- Faltou, parceiro - chacoalhou a cabeça para ampliar ou anular o efeito da bebida, o que viesse primeiro - Porque a parada é pra ser entregue na Alta. No Centro Novo. Na Paulista.

O resto era autoexplicativo.

A diferença entre a antiga São Paulo e Neo Sampa era que as

divisões não oficiais de classes e costumes que sempre haviam existido na cidade haviam se tornado lei. Depois de décadas nas mãos de um governo populista, o poder havia voltado às mãos da elite, da classe média alta, de quem mandava na grana. E depois de tanto tempo sendo fodido pelo que chamavam de massa iletrada e ignorante, o troco veio duro e certeiro.

Simplificando tudo, a ralé, os migrantes, camelôs e desafortunados, tinham seu trânsito limitado ao Centro Velho e aos bairros periféricos, a Baixa, como alguns chamavam. Um amontoado de gente que com o passar dos anos acabou se acostumando com a igual ausência de direitos e deveres, e para preencher o espaço inventou suas regras. O lugar tinha seus próprios picas-grossas, seus contrabandistas libaneses, seu cartel chinês, seus traficantes de drogas nanossintéticas, mas a regra que valia de verdade era a boa e velha "Cada um que cuide do próprio rabo".

O topo da cadeia alimentar ficava no Centro Novo, nos bairros nobres, na Avenida Paulista e seus arredores. A Alta.

Recheada de arranha-céus, dinheiro e carros do ano. Ali, membro da plebe só pisava se tivesse a sorte de arrumar emprego para servir os ricaços. Fora isso, só subia para a Alta quem tinha contatos, grana e muito jogo de cintura. E entrava aí nosso amigo Cara de Rato.

- Tá ligado que ninguém passa da Augusta. Mas você os caras liberam.

- E por que não recusou essa porra? - Cara de Rato soltou fumaça para o alto.

Petróleo tomou o finzinho da cerveja, levantou sorridente e meio zonzo.

- O cara é parente da minha mulher, mano! Que tipo de filho da puta você acha que eu sou pra dizer não pra minha família?

E arrotou.

* * *

Petróleo tinha razão. Por causa de seu status como pau mandado de figurão, Cara de Rato não tinha muitos problemas para chegar até a Alta. A parte baixa da Augusta, barril de pólvora pornográfico, onde mesmo depois de tantos anos ainda pululavam os prostíbulos, casas de strip e hoteizinhos vagabundos, era a última fronteira. Uma espécie de zona de transição onde até um ou outro playboy a procura de diversão nua e crua aparecia de vez em quando.

Passou pelo posto da Guarda Civil Metropolitana, mostrou a carteira de identificação de morador da Baixa e no interrogatório protocolar citou Cho discretamente. Antes de ser liberado, largou na mão do guarda um cartão com um código. Qualquer celular vagabundo era capaz de ler a combinação, que por sua vez liberava uma boa quantia monetária na conta do favorecido. Era a forma mais discreta e popular de propina. Não funcionava sem algum nome de peso por trás, mas era obrigatória.

Ganhou em troca um carimbo fluorescente temporário no pescoço, no formato do mapa do estado. Enquanto a marca durasse, era cidadão em trânsito. Depois que evaporasse, em menos de doze horas, viraria criminoso e caça.

Com autorização ou não, andar na Alta não era seguro para alguém da Baixa. Havia a indiferença dos que se achavam bons demais para sequer notar a presença da ralé, mas havia também o risco das gangues. A maioria era formada por jovens universitários endinheirados, rondando as ruas dispostos a extirpar qualquer presença, autorizada ou não, de viados, nordestinos e o que quer que ameaçasse sujar o Centro Novo. A polícia fazia vista grossa e o raciocínio que circulava na grande rede era bem claro: "Vocês têm seu próprio lugar".

Cara de Rato sabia se virar, mas não queria encrenca. Lá embaixo ele era o cara. Aqui era só mais um pobre diabo liberado para servir de burro de carga. Mantinha o pacote quadrado embrulhado em papel pardo junto ao corpo e o olhar ligeiro.

Chegou ao edifício – cinza, espelhado, mais de quarenta andares – na esquina com a Alameda Jaú, indicou o número do apartamento e foi levado até o elevador. Disse que preferia entregar o pacote e sair o mais rápido possível, sem muita conversa, mas não rolou.

– Tenho ordens da mandar subir quem trouxesse a encomenda – disse o fulano.

Entrou sozinho e o elevador subiu suave até o trigésimo quinto andar. Ao fundo, tocava um som ambiente clichê, um eletrônico genérico de consultório de dentista, que misturava bossa-nova e trance vintage. A porta se abriu, dando de cara para um hall e outra porta também aberta.

Era um apartamento enorme, mas pouco mobiliado. Um sofá amarelo metalizado em forma de onda aqui, uma cadeira de três pernas ali, um tapete redondo fluorescente e uma mesa no centro, várias almofadas espalhadas. A parede da direita era tomada por uma enorme tela de no máximo dois milímetros de espessura, mostrando videoclipes de uma banda gringa berrando em alguma língua embolada que ele não conhecia. Na da esquerda havia a passagem para o corredor e uma lareira decorativa. De frente à entrada, uma gigantesca janela panorâmica.

Cara de Rato aproximou-se, encostando o nariz no vidro, tão cristalino que parecia invisível. Dali dava pra ver boa parte da Paulista e o céu preto forrado de nuvens anunciando mais uma tormenta tipicamente paulistana, mas a visão da Baixa era barrada pelos outros edifícios.

Providencial. Difícil acreditar que alguém pagaria por um apartamento daqueles para ficar vendo miséria.

– Gostou da vista? – disse uma voz feminina vinda de trás.

Cara de Rato virou-se e mediu a anfitriã de cima a baixo. Se tinha dezenove era muito. A pele era branca e cheia de sardas, os olhos azuis e o cabelo loiro raspado com gilete dos lados e atrás. Na frente, a franja descia pontuda de um lado só, batendo quase no ombro. Seguia a moda da molecada, mas tinha estilo.

– É bonita – respondeu ele – Teu pacote.

A garota pegou a caixa e colocou na mesinha de centro.

– Deixa ela aí. Isso fica para mais tarde. Tá com fome?

– Não. Tenho cara de esfomeado?

Ela riu, mas não respondeu. Disse que tinha umas panquecas instantâneas na geladeira, suco de laranja e não aceitava um não como resposta. Quando ele tentou se esquivar usando a crueza de sempre, ela apelou.

– Te pago um extra se comer comigo.

No fim, se rendeu. Sentou e comeu escutando monossilábico a conversa da menina.

Disse que chamava Cara de Rato e ela riu enquanto contava que seu nome era Clara. Filha de pai rico, tinha vindo de Minas para Neo Sampa porque – como sempre havia sido – era ali que tudo acontecia. Para completar o padrão de patricinha cheia da grana, era artista multimídia: tinha seu lado designer, escrevia histórias curtas em um blog retrô, editava vídeos, praticava Tai Chi, fazia animação em 3D e era formada em Artes Plásticas pelo braço Virtual da FAAP.

– Agora ando interessada em coisas mais legais – continuou enquanto diluía os pratos e talheres descartáveis na pia – Vem, vamos voltar para a sala.

Sentou na cadeira de três pernas e abriu a encomenda com entusiasmo de pirralha em Dia das Crianças. Por baixo do papel havia uma caixa de alumínio e, dentro dela, envolto em plástico, algo roxo que lembrava um ovo de páscoa. Clara desembrulhou o troço com cuidado sob o olhar curioso de Cara de Rato.

– Que porra é essa?

– Plasticina – respondeu ela, e complementou quando viu a cara de ponto de interrogação do outro – Massa de modelar.

Explicou que a coisa havia sido inventada por um cientista eslovaco e era moda na Europa. Podia ser moldada em qualquer formato infinitamente, mas não era só isso. Sua composição incluía uma

substância sintética proibida, estimulante e alucinógena, que era absorvida pela pele, caía na corrente sanguínea e chegava em poucos minutos até o cérebro. A ideia, segundo ela e mais uma dezena de publicações underground, tinha revolucionado a arte porque pela primeira vez os papéis desempenhados por artista e matéria prima se confundiam: o escultor moldava a plasticina, que devolvia o estímulo através da droga, alterando a percepção do artista, que aplicava sua nova visão à obra em um loop de possibilidades quase infinitas.

- Essa aqui é difícil de achar. O efeito é mais forte. Teu amigo deve ter tido trabalho.

Cara de Rato pensou em acender um cigarro, mas só tinha dois e não queria dividir

- E o que eu tenho a ver com isso?

Clara repartiu a massa em dois pedaços iguais, deu um para ele e começou a moldar o outro.

- Você vai ser meu experimento. Quero ver o que acontece, que tipo de arte alguém como você faz.

- E se eu não quiser? Não topo com esse negócio de drogas. Não entendo bosta nenhuma de arte.

- Faz diferença? Seu trabalho não é seguir ordens? Se for mais fácil para você, finja que eu mandei. Finja que não dei escolha. Além do que, vou pagar.

O outro baixou a cabeça e se viu moldando a massa antes mesmo de tomar a decisão.

- Quem sabe você não fica famoso? - Clara sorria enquanto fazia pequenos buracos na plasticina usando o dedinho - Da Baixa para as galerias da Alta...

Cara de Rato continuava apertando a substância roxa, ouvindo a moça falar. Sentiu um formigamento na ponta dos dedos e nas palmas das mãos, a cabeça leve flutuando, parecendo vazia. Ao fundo, a música chata do elevador voltou numa onda intermitente. Tentou falar alguma coisa, mas vomitou palavras com vogais mutiladas. Em volta, as paredes e o teto do apartamento haviam ido embora, substituídos pelo forro das nuvens pesadas e a cortina das luzes da cidade. Andou até a beira em passos vacilantes e tinha certeza que podia voar, mas evitou o vazio mesmo assim.

Clara apareceu por trás dele, repetindo um mantra - frouxodemerdafrouxodemerda - sem parar, lambendo nuca e orelha com voracidade febril. Cara de Rato virou-se para encará-la e ela o agarrou gargalhando, braços de lula se enroscando, esmagando. Ele arranhava e mordia de arrancar pedaço, esfomeado, sedento, até que não restasse nada.

Perdido, se viu gigante em meio a paisagem constelada de Neo Sampa, sapateando sobre os prédios da Alta com os pés descalços vermelhos de terra agreste, Menino-Deus, cantando e dançando, cuspindo a logofania profana do evangelho da Baixa em direção aos céus.

Então piscou.

Quando abriu os olhos, só havia Clara, nua e sonolenta, jogada entre as almofadas, e ele sentado no sofá em forma de onda, de calças arriadas, as mãos apertando com força a plasticina, o gosto salgado da menina ainda na boca. Ela rolou de lado.

- O que você sentiu?
- Nada.
- Deixa eu ver o que você fez.
- Você me chamou de frouxo de merda.
- Não sei do que você está falando.
- Você me chamou de frouxo de merda.
- Deixa eu ver o que você fez.

Cara de Rato mostrou o amontoado roxo disforme, esticando os braços como um pirralho no primeiro dia de aula.

- Ficou um lixo - a garota voltou-se para a parede, encolhida - Tem um cartão com cinquenta mil em créditos no bolso da minha calça. É seu.

Obedeceu como sempre fazia, mas quando ela disse baixinho "Pode ir embora agora", ninguém ouviu. Ele já tinha ido.

Cara de Rato só foi sentir as primeiras gotas de chuva quando já tinha chegado na Paulista. Parou na esquina e olhou para o resto da avenida, a parte que não conhecia e para a qual tinha cagado e andado a vida toda.

Se viu arrebentando tudo, tomando para si e para os outros como ele o que já devia ser deles por direito. Herói do cacete cantado em forma de repente na Baixa e na porra do Brasil inteiro. Então meteu a mão no bolso, encostou no cartão ganho como recompensa e ficou imaginando quanto custava um carro e um apê fodão no Edifício Itália.

Correu na direção da Augusta, de volta para o Centro Velho, no meio da tempestade e dos faróis vermelhos, torcendo para que a tatuagem-passaporte ainda não tivesse expirado.

J.M.Trevisan

Dedicado ao amigo e mestre Gau,
o primeiro a falar de Neo Sampa.

Existem magos na vida real.
Os grimórios, você encontra aqui.

Lançamentos exclusivos, livros raros e editoras independentes
www.penumbralivros.com.br/db

Penumbra Livros

MESTRE DA MASMORRA

# O Segredo da AVENTURA

**Muitos mestres usam aventuras prontas (como as da linha *Só Aventuras*, de *Tormenta RPG*), mas, na maior parte das vezes, cada mestre gosta de criar suas próprias aventuras. À primeira vista, criar uma aventura de RPG parece difícil, mas basta seguir alguns passos simples para descobrir que não há mistério nenhum. Logo, você estará criando suas próprias aventuras sem nem precisar ler esta coluna de novo.**

Como as melhores histórias, uma aventura de RPG também obedece a uma estrutura. O termo parece complexo, mas quer dizer apenas que uma aventura precisa ter uma sequência lógica que forma a base da narrativa. A seguir discutiremos cada um de seus componentes.

## Prólogo

Esta costuma ser uma das partes mais divertidas de qualquer campanha de RPG. É quando os heróis se reúnem pela primeira vez e se deparam com a missão.

Este é o momento para deixar os jogadores à vontade com seus personagens, oferecendo oportunidades de interpretação.

Personagens exóticos, como bárbaros, druidas, monges, rangers e samurais, causam estranheza nos plebeus. Transeuntes e crianças podem segui-los, por mero impulso de curiosidade. Autoridades locais podem ver a presença deles com desconfiança, mantendo-os sob vigilância constante. Clérigos e paladinos despertam esperança e atraem os necessitados, mesmo que essa ajuda seja apenas uma palavra de conforto. Bardos normalmente são bem-vindos, pois trazem notícias de lugares distantes e elevam o espírito geral com sua música e bom humor. Guerreiros e swashbucklers são viajantes corriqueiros, quase sempre em busca de trabalho ou de engrandecer seu nome em duelos. Magos e feiticeiros podem ser bem-recebidos ou temidos, pois as energias arcanas que os acompanham são tanto uma fonte de ajuda e esperança quanto de medo e desconfiança.

A maneira mais simples de mostrar a impressão causada por um personagem é através de PdMs (ou NPCs). Enquanto alguns se mostram receptivos e amistosos aos recém-chegados, outros serão desconfiados e até hostis (especialmente os malfeitores locais — "Quem chamou esses enxeridos aqui?").

Um menino encarando os heróis com olhos esbugalhados e perseguindo-os aonde quer que vão, um plebeu tentando tocá-los em busca de uma bênção ou um ladrão curioso com os recém-chegados são todos bons encontros para esta parte inicial da aventura.

## Introdução

O local mais comum para recém-chegados é uma taverna. A taverna também é um bom lugar para os moradores se reunirem e conversarem sobre o dia a dia, incluindo monstros e outros problemas. É o lugar onde os heróis receberão a missão.

O "velho da taverna" é a forma mais comum de passar a missão para os heróis. Obviamente, ele não precisa realmente ser um idoso. Dependendo da aventura, pode ser o prefeito, o xerife, um pai cujo filho foi sequestrado ou qualquer um em necessidade.

É aqui que os heróis ouvem os detalhes da missão, recebem a promessa de uma recompensa, descobrem mais sobre o local onde devem ir, os monstros que provavelmente enfrentarão e conselhos sobre possíveis ameaças e coisas do tipo.

## Início

É quando os heróis partem para a missão. Esta parte da aventura normalmente envolve uma viagem de algum tipo.

É comum haver pelo menos um encontro no meio da viagem, para manter o grupo atento e ciente dos riscos da missão. Os inimigos enfrentados são bastantes ordinários, como animais ou salteadores.

Na primeira aventura do grupo, é melhor que o objetivo final seja uma *dungeon* — um complexo, como uma masmorra, uma série de cavernas interligadas, uma torre abandonada, um castelo em ruínas ou algo assim.

## Meio

É aqui que as coisas acontecem. O momento em que as habilidades, perícias e poder de combate dos heróis serão testadas, enfrentando armadilhas e monstros. Dois a quatro encontros são o suficiente.

Lembre-se que um encontro pode ser uma armadilha ou combate. Quando você estiver se sentindo mais confiante, pense em um campo de batalha que mistura as duas coisas, exigindo testes para evitar perigos em meio à luta, como pêndulos com lâminas, desabamentos, gás venenoso, etc.

Esta parte normalmente termina em um combate com o tenente — também chamado subchefe — da aventura. O tenente é um adversário do mesmo nível do grupo ou um pouquinho mais poderoso. Sozinho ele talvez não fosse um desafio para o grupo, mas costuma estar cercado de capangas menores que o ajudam durante a luta. O objetivo do tenente não é surrar os heróis, mas mostrar o que os espera na próxima parte da aventura.

## Fim

Embora os aventureiros tenham passado por enormes provações nas partes anteriores, é aqui que darão o melhor de si. Pois é nesta parte da aventura que eles enfrentarão o chefão.

O chefão não é apenas mais um adversário. Ele é o inimigo mais forte da aventura. Seu nível de desafio fica 1 ou 2 pontos acima da média do grupo. Não apenas isso, mas ele também testa os limites dos heróis — como provavelmente é mais experiente que eles, o chefão usa as melhores estratégias, incluindo flanquear os heróis e se movimentar bastante pelo campo de batalha.

O chefão não precisa ser muito mais poderoso do que os heróis, pois também pode contar com capangas. Muitos mestres gostam de usar vários oponentes fraquinhos junto com o vilão — goblins lacaios, mercenários em começo de carreira, capangas puxa-saco em busca de alguma vantagem — mas um combo legal é o vilão ter um aliado do mesmo nível do grupo (normalmente um monstro sob seu controle).

Além disso, o chefão também conta com benefícios parecidos com os dos heróis, como alguém capaz de usar magias de cura ou um repertório de poções no cinto.

Uma forma de deixar o combate com o chefão mais memorável é usar desafios. O acréscimo de um desabamento ou fosso escondido pode deixar tudo maios interessante, especialmente se o chefão souber onde a armadilha está. Mas cuidado para não exagerar.

Se esta for a primeira aventura do grupo, talvez seja melhor ficar apenas com o chefão e alguns capangas. Você pode surpreender os jogadores na próxima aventura, divertindo-se com suas caras de espanto quando virem que a nova aventura é mais difícil que a anterior!

## Epílogo

Os heróis venceram as armadilhas e derrotaram o chefão. Mas a história ainda não acabou! É aqui que eles recebem a recompensa e os louros da vitória.

A recompensa vai desde os espólios do vilão e os tesouros encontrados na masmorra até o que quer que lhes tenha sido prometido quando aceitaram a empreitada. Aqui eles voltam para "casa" e reencontram o contratante.

Você não precisa jogar toda a viagem de volta, limitando-se a narrar os eventos da viagem. É aquela parte do filme em que não há perigos à espreita, como no retorno dos hobbits ao Condado no final de *O Senhor dos Anéis — O Retorno do Rei*.

Além da recompensa, os heróis também recebem os louros da vitória. Isso significa coisas normalmente não materiais, como a admiração dos moradores locais, o ódio dos bandidos e, é claro, mais missões. Se uma velhinha perseguia o clérigo ou paladino em busca de uma bênção quando ele era um desconhecido, imagine agora que ele é um herói de fato!

## Além do Fim

Esta é a estrutura básica. Não é diferente de um livro, filme ou série. Mas isso não quer dizer que sua aventura não possa ter outros elementos.

Um dos mais comuns é a *sidequest*, uma "missão lateral" ou secundária que não tem exatamente relação com a missão principal. Uma *sidequest* normalmente é uma missão menor que os heróis podem realizar enquanto resolvem a missão principal.

Se a missão principal for derrotar um bando de bárbaros nas Montanhas Sanguinárias, por exemplo, uma *sidequest* pode ser descobrir o que aconteceu com o mosteiro onde o sacerdote da aldeia estudou e com quem ele perdeu contato nos últimos meses — será que os bárbaros também atacaram o mosteiro? Aranhas gigantes talvez tenham tomado o lugar para si. Ou os monges desapareceram deixando para trás apenas um pergaminho que só o sacerdote da aldeia conseguirá ler.

*Sidequests* podem ter o tamanho e surgir na quantidade que você quiser, mas não as deixe ofuscar a aventura principal.

Se você for um mestre diligente, planejando à frente, o objetivo de uma *sidequest* pode levar os heróis para sua segunda missão, tão logo resolvam a missão principal.

Talvez o pergaminho deixado pelos monges traga um ritual que leva para um plano de existência onde os monges ficaram presos, e a nova missão do grupo é salvá-los de lá.

*GUSTAVO "CALAMIS" BRAUNER*

COLISEU RPG
OS MELHORES PRODUTOS PARA ACOMPANHAR SUAS BATALHAS, VOCÊ ENCONTRA NA COLISEU!
BATTLE SCENES, POKEMON, POWER BANK, PEN DRIVES, LUMINÁRIAS. CHAVEIROS, CORDÕES E MUITO MAIS!
WWW.COLISEURPG.COM.BR
E UTILIZANDO O CÓDIGO 10%OFFDRAGAOBRASIL , VOCÊ AINDA GANHA UM DESCONTO EXCLUSIVO!

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

# ROBÔS GIGANTES EM JOGO

***Brigada Ligeira Estelar* (o cenário futurista de *3D&T*, para quem chegou agora) foi inspirado na *sci-fi* japonesa — notadamente robôs gigantes, naves espaciais de grande porte com canhões de energia na proa e intrigas palacianas.**

Esses elementos foram fruto de muita pesquisa, a partir de suas origens, para gerar um universo no qual diferentes aspectos do gênero pudessem se encaixar. Alguns elementos soaram excêntricos para algumas pessoas, como a ambientação com elementos de época. Mas nada surgiu do nada. Afinal, animações sci-fi japonesas com e sem robôs gigantes como *Patrulha Estelar, Robotech* ou *Saber Rider* foram exibidas por aqui nos anos 80 e 90 — ou lançadas em VHS como *Comando Dolbuck* (*Dorvack* no original). Na década seguinte, na televisão por assinatura, tivemos *Macross Plus*, *Gundam Wing*, *Vandread*, *Nadesico* e *Patlabor*. Não é como se estivéssemos de fora disso tudo.

Soa... hum, *velho* mencionar essa ficha corrida, mas o gênero *não é* artigo de nostalgia! Várias séries de robôs gigantes saem todo ano no Japão, e há conteúdo acessível (e bom!) em português: na Netflix, temos *Robotech* com legendas em português, *Knights of Sidonia* (cujo mangá está saindo pela editora JBC), *Kuromukuro* e a sensacional nova versão de *Voltron*. Além disso, o site de *streaming* japonês Daisuki.net está disponibilizando oficialmente *Gundam: the Origin*, *Mobile Suit Gundam Unicorn* e *Gundam: Iron Blooded Orphans* — para várias línguas, inclusive com legendas em português! Opções oficiais para experimentar o gênero não faltam!

Por essa razão, vamos falar um pouco sobre robôs gigantes como *gênero*. Mergulhar em sua história e referências. Ponham seus capacetes e apertem os cintos.

## Um pouco de história

Sendo bem direto: robôs gigantes surgiram para gerar *brinquedos*. Havia uma ênfase no desenvolvimento tecnológico e industrial como o caminho para reconstruir o Japão após a Segunda Guerra Mundial. Obras estrangeiras como a série *Thunderbirds* (até hoje adorada no Japão) foram cruciais para a construção desse novo imaginário, além de uma relação cultural já antiga com a figura do autômato (digite *karakuri ningyô* no Google), somada a um animismo de origem xintoísta, agregando espíritos a elementos estáticos da natureza.

Tudo isso se combinou na virada dos anos 50 para os 60. As empresas de brinquedos precisavam vendê-los e tinham na ficção (quadrinhos, seriados e, mais tarde, animações) seu melhor garoto propaganda. Mas o Japão ainda não possuía tecnologia para produzir bonecos bem acabados. As empresas japonesas precisavam competir com o produto estrangeiro, mas seu produto era de segunda. Como solucionar o problema sem encarecer demais os brinquedos para seu público? *Robôs* foram a resposta. Por serem essencialmente geométricos, seu acabamento era mais simples de ser executado industrialmente. As cores primárias da maioria deles também não eram gratuitas: são as cores mais baratas na fabricação de plásticos. Logo, começaram a surgir mangás com robôs comandados à distância por garotos de calças curtas (como os clássicos *Robô Gigante* e *Homem de Ferro 28*). Isso só mudaria em 1972, com a série *Mazinger Z*, de **Go Nagai**. Pela primeira vez, um robô era pilotado. A luta não era mais à distância. O robô gigante já era um personagem em si, mas o piloto — *você*, espectador — era *a alma do robô*, pronto para humanizá-lo aos espectadores.

## A ascensão dos super robôs

Com isso, os robôs gigantes deixaram de ser um conceito e se tornaram um *gênero*. Dezenas de estúdios, atrás da lucratividade do filão, inundaram a televisão japonesa com robôs de cem metros lutando, super-heroicamente, contra impérios espaciais conquistadores. *Mazinger Z* e suas continuações (como *Great Mazinger* e *UFO Grendizer*) se espalharam por boa parte do mundo.

## Clichês típicos

O conceito do *real robot* (em contraponto ao *super robot*), poderia ter sido mais radical logo no berço. Yoshiyuki Tomino queria algo mais, digamos, "realista", mas os produtores temiam uma rejeição dos garotos, acostumados com robôs de cem metros com armas absurdas. O resultado foi um meio-termo entre os conceitos sci-fi "sérios" e os super-robôs. Essa foi a *melhor* coisa a ter acontecido. O "real" do real robot é *bem* relativo, e termos como "super" e "real" não chegam a delimitar *tons* de história ou definir o nível de poder usado nessas séries. É possível haver super-robôs pé-no-chão e *real robots* capazes de feitos incríveis com armas mirabolantes. Não há uma fronteira discernindo plenamente os dois lados. Mas há clichês recorrentes — e eles são parte da diversão.

- **U-huuu, Maneiro:** não se incomode ao ver um robô de dezoito metros fazendo piruetas em combate. Desde que os absurdos sejam espetaculares a ponto de fazer o espectador levantar da cadeira e gritar de empolgação, o limite da suspensão de descrença se torna *bem* alto. Robôs gigantes são, antes de tudo, *estilo*.

- **O Protótipo/Robô Especial:** num cenário onde os robôs são fabricados industrialmente, eles tendem a ser... bem, iguais. Mas diferenciar o robô do protagonista é crucial. Para isso, o truque mais usado é o do *protótipo* — um robô inovador, com vantagem sobre os demais. Geralmente ele é encontrado ao acaso pelos protagonistas. Entretanto, o robô pode ser cedido a eles, secretamente, para uma missão especial...

- **Inimigos Humano(ide)s:** em nome da identificação e do fator folhetinesco, raramente os inimigos são alienígenas demais. Em geral, são humanos, ou alienígenas com aparência humana e algum diferencial cosmético (como cores exóticas de cabelo e pele — ou detalhes mínimos, como chifres e orelhas pontudas).

***Continua...***

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

• **Twóóón! Pew! Pew! Pew!:** a presença de sabres de luz e pistolas/fuzis de energia não é gratuita. *Star Wars* marcou o DNA do gênero.

• **Aristocratas Europeus do Espaço:** um legado da trilogia de Nagahama — e de uma influência europeia na modernização cultural do Japão ao longo do Século XX. Trajes de época europeus em cenários e naves futuristas são opcionais, mas comuns. Nem *Macross* escapou dessa (no recente *Macross Delta*).

• **Mulheres na Ponte de Comando:** outra cria de *Macross* espalhada por todo o gênero. Nesses casos, o capitão costuma ser o único homem na ponte de comando. Não é uma regra escrita em pedra, entretanto.

• **É Space OPERA!:** novamente, uma herança capa-e-espada de Nagahama incrustada no nascente *real robot*. O folhetim é seu amigo! Paixões proibidas, segredos do passado tirados da cartola, reviravoltas... *"Relena, você é a princesa desaparecida do Reino de Sanc!"*

• **É SPACE Opera!:** sempre há uma linha de trama reforçando o aspecto da ficção científica. Dos Newtypes em *Gundam* às bactérias alienígenas em *Macross Frontier,* o sci-fi não se limita aos robôs gigantes e naves.

• **Mísseis. Muitos Mísseis:** Baterias de mísseis são disparadas em massa. Partindo de ângulos improváveis, fazendo todos os tipos de curvas pelo caminho e subitamente alterando sua rota para atingir seus alvos — deixando, é claro, um rastro de energia, fumaça ou qualquer coisa. É visual puro, mas faz parte do show.

• **Pilar Genérico do Cenário:** serve para explicar todo assunto acima de qualquer explicação. "Essas *(insira qualquer coisa)* foram obra da protocultura, e por isso são capazes de *(insira seu evento cientificamente impossível)."* Pode vir em forma pseudocientífica: "Insira as partículas Plavsky e mexa o seu bonequinho."

***Continua...***

Até a chegada de **Tadao Nagahama**, as séries eram formulaicas: os heróis enfrentavam os vilões e voltavam para casa. Nagahama criou, nos anos setenta, as séries *Combattler V*, *Voltes V* e *Tosho Daimos*. O conjunto dessa obra seria lembrado como a *Trilogia do Romance dos Robôs*. Pela primeira vez no gênero, havia evolução de personagens e de trama. Nagahama, nas suas próprias palavras, pretendia contar *histórias dramáticas com foco em conflitos humanos e empatia com os personagens,* por trás dos feitos extraordinários desses robôs gigantes. Paralelamente a tudo isso, muitos dos futuros criadores do gênero eram vorazes leitores de ficção científica — e ela começou a mostrar força. Blockbusters televisivos como *Patrulha Estelar* e *Capitão Harlock* — além do sucesso de *Star Wars* em 1977 — abriram caminho para essas influências. E em 1979, elas colidiriam em *Mobile Suit Gundam,* de **Yoshiyuki Tomino**.

## O robô "real"

Com *Gundam*, sai de cena a luta-livre semanal dos robôs com cem metros de altura e entram robôs menores, na faixa dos vinte metros de altura, comandados por pilotos de combate em tramas contínuas de *space opera*. Tomino não apenas estabeleceu a *sci-fi* militar como o padrão do gênero, como também agregou muito do melodrama e do capa-e-espada aristocrático de Nagahama. Isso se aprofundaria com a transformação da série em franquia, trazendo consigo herdeiros aristocráticos desaparecidos, regentes depostos por usurpadores, intrigas políticas nos bastidores e orgulhosos ases inimigos em uniformes prussianos. Essa influência é **parte dos elementos formadores do gênero.** Séries atuais como *Code Geass* e *Aldnoah Zero* mostram esse DNA o tempo todo.

Além disso, a importância do piloto como personagem mudou: antes, sua função era humanizar o robô gigante por ele comandado. Na nova ordem, o piloto passou a ser o foco principal. A série *Macross* foi fundamental ao enfatizar um triângulo amoroso em meio a uma guerra espacial — além de adicionar modernidade pop à mistura. Assim como *Gundam*, *Macross* se tornou uma franquia de peso no Japão, envolvendo robôs gigantes, música e triângulos amorosos. E claro, o *real robot* estabeleceu não apenas criadores importantes para animação japonesa, como levou os robôs para diferentes gêneros, da fantasia para os esportes, da *space opera* descabelada para a ficção científica *hard*... E de quebra trouxe *muitos* clichês fundamentais para a animação japonesa — clichês impossíveis de se ignorar nos RPGs quando há um sistema de jogo, no Brasil, inspirado justamente nas animações e quadrinhos nipônicos.

## Robôs gigantes e duelos de sabre

Para quem chegou agora, **Brigada Ligeira Estelar** é um cenário de *space opera* e robôs gigantes criado para o sistema 3D&T, inspirado nos *trends* particulares da ficção científica japonesa. Aqui, os jogadores são habitantes da Constelação do Sabre, lar de um império espacial (a Aliança Imperial do Sabre), e seus personagens comandarão robôs gigantes. Sua missão, como membro do Corpo de Guarda da Brigada Ligeira Estelar — ou outro tipo de aventureiro — é proteger as pessoas comuns da constelação e defender um projeto de justiça para a humanidade, ameaçado tanto por invasores interestelares quanto por nobres conspiradores e milícias radicais.

Temos tempestades de mísseis, pistolas e espadas de energia, intrigas de nobreza, drama, romance, aventura, combates espaciais (sim, incluindo a nave enorme com um canhão de energia na proa) e, principalmente, robôs gigantes duelando ferozmente uns contra os outros. Conceitos remetentes, sim, ao capa e espada, mas **inspirados nas próprias origens do gênero,** tanto por seus precursores como a *Trilogia de Nagahama* e *Patrulha Estelar,* quanto por suas obras definidoras — como *Gundam* e *Macross* — e obras atuais. De ases mascarados a cantoras, há de tudo na Constelação do Sabre: trajes de época coexistem com tecnologias futuristas; uma guerrilha com naves enormes pode estar disposta a devastar a superfície de um planeta enquanto a filha de um duque sofre por estar dividida entre dois pilotos inimigos, lutando em lados opostos; um piloto estreante pode vencer o maior ás inimigo em sua primeira batalha — e este buscará revanche a qualquer custo; os códigos de honra de um único homem, no lugar e hora errados, podem alterar de vez o curso de uma guerra.

• **En Garde, Dogfight!:** ou "Barão Vermelho versus Top Gun". Um jovem e intempestivo piloto, preferencialmente em seu primeiro combate, derrota o grande ás inimigo — e ele, orgulhoso, irá vingar sua honra a qualquer custo. Aguardaremos o grande duelo no final.

• **Falando a Gente NÃO se Entende:** em geral, pilotos inimigos parecem ligar seus comunicadores e trocar longas e dramáticas conversas antes e durante os combates em seus robôs. Ninguém sequer *pensa* em acertar um tirambaço neles nessas horas, pode ter certeza!

• **Upgrade!:** como sabemos, robôs gigantes no Japão existem para gerar brinquedos. Uma série de sucesso pode prosseguir, mas quem iria comprar aqueles modelos já o fez. A solução é deixar os robôs dos protagonistas em pedaços no meio da trama e reconstruí-los com visuais novos. Os personagens ficarão mais poderosos — e os executivos terão novos brinquedos para vender!

• **Compartilhe seu Clichê:** Os ases mascarados de Gundam e as cantoras superpoderosas de Macross são marcas registradas de suas respectivas franquias, mas isso não os impediu de serem conceitualmente apropriados por diferentes criadores em outras séries. Caso surja um novo conceito, *ele sempre se multiplicará*. Basta lembrar dos malditos personagens deprimidos gerados por *Neon Genesis Evangelion*...

• **Malhação 90210:** dentro daquela grande nave com uma enorme arma de energia emprestada de Patrulha Estelar, sempre teremos pilotos de robôs gigantes jovens, bonitos e de ambos os sexos, com os hormônios à solta. Junte dois mais dois. Ah, sim: isso também explica os trajes espaciais colantes...

***Continua...***

**(Não, brincadeira, acabou por aqui mesmo)**

## Alguns robôs "vintage"

Muita gente olha torto para séries antigas, com animações rústicas para os padrões de hoje. Injustiça. Alguns clássicos são obrigatórios para se entender a alma do gênero — e mesmo obras não tão clássicas podem introduzir elementos interessantes (além de divertir muito).

**Voltes V:** sim, é uma série episódica de super-robôs dos anos 70. Tem de tudo: drama familiar, melodrama, tramas nobiliárquicas, usurpadores no trono, reviravoltas, duelos de espadas… Os onze primeiros episódios têm altos e baixos, mas depois disso você não desgrudará até o final!

**Gundam F91:** a franquia *Gundam* começou em 1979 e sua animação pode assustar algumas pessoas. Esse longa de 1991 talvez seja uma porta de entrada mais acessível para o universo, trazendo a luta contra uma milícia disposta a conquistar colônias espaciais para forjar uma nova nação. Por ser um longa para cinema, tem a melhor animação dessa lista.

**Robotech:** alienígenas em guerras infinitas nas quais somos pegos no fogo cruzado, mulheres na ponte de comando, pilotos de caças tranformáveis em robôs gigantes — e cantoras pop! *Robotech*, na verdade, é um combo de três séries japonesas (o obrigatório *Macross*, o divertido *Mospeada* e… bem… *Southern Cross*). Como está à disposição na Netflix, está aqui no lugar do *Macross* original (um clássico, já exibido no Brasil sob o nome de *Guerra das Galáxias*).

## Inspirações e relações

A Constelação do Sabre procura refletir a amplitude do *real robot* como um todo. Todos os locais da Constelação vieram conceitualmente de algum lugar, permitindo a coexistência de vários tons de campanha no cenário. Seus jogadores buscam algo similar a *Gundam*, com confrontos e reviravoltas políticas? Jogue-os contra milicianos em Forte Martim, ou envolva-se nas complexas relações entre diferentes planetas. Prefere a abordagem de *Macross*, onde o sci-fi corre paralelamente ao romance e humor? Deixe-os em Albuquerque ou em um mundo onde a guerra ainda está em um nível moderado, como Arkadi. Prefere os aspectos mais românticos no gênero, remetendo aos conceitos de Nagahama em um contexto de *real robot*? Annelise é seu lugar! Uma campanha violenta inspirada em animações dos anos 90 como *M.D. Geist*? Leve os personagens para os enclaves devastados de Ottokar. Uma campanha de guerra? Leve-os para Villaverde. Campanhas envolvendo os aspectos mais científicos do gênero? Moretz e Altona podem oferecer isso. E quanto a campanhas espaciais… bem, no final da terceira temporada de *Patrulha Estelar*, o último oponente em seu caminho era uma nave com *canhões geradores de buracos negros*, capazes de destruir armadas espaciais inteiras. Esse grau de ameaça *é* possível em *Brigada Ligeira Estelar*.

Cavaleiros regenciais da Constelação do Sabre

Tudo isso tendo como pano de fundo um império que luta para sobreviver em diversas frentes… e claro, com muitos robôs gigantes lutando entre si.

## Procurando por aventuras

*Brigada Ligeira Estelar* já tem cinco livros no sistema *3D&T*. O livro básico apresenta o cenário e traz uma aventura pronta, *A serviço da Princesa Regente*.

Em seguida, temos os dois volumes de *A Constelação do Sabre*, que detalham os mundos (e o espaço), destrinchando o cenário, trazendo kits de personagem e oferecendo ganchos de aventura para suas campanhas.

Por fim, temos a longa aventura *Belonave Supernova*, igualmente dividida em dois volumes e estruturada como um anime de robôs gigantes em 26 episódios, trazendo regras novas (inclusive de combate em massa), dicas, arquétipos de personagens e discutindo melhor o gênero para o melhor aproveitamento dele em sua campanha.

Também há muito material de apoio no **site da Jambô** — incluindo a aventura em quatro partes *A face de Stéphanos*.

Então, é hora de se debruçar nos mapas estelares e acionar o hipersalto em sua nave. Temos uma nova escala em nossa jornada.

*ALEXANDRE SOARES*

## E alguns robôs deste século

Ao contrário do que possa parecer, o gênero nunca saiu do mapa. Todo ano novas séries saem no Japão (e muito eventualmente, fora dele).

**Gundam — Iron Blooded Orphans:** *Gundam* nunca desapareceu como franquia, e praticamente todo ano traz uma nova série para a televisão. Esta é a mais recente e está em exibição, envolvendo uma milícia de jovens mercenários a serviço de uma líder política, lutando pela independência de um planeta Marte sob terraformação. Uma das melhores obras feitas para a marca nesta década.

**Knights of Sidonia:** a Terra foi destruída pelos alienígenas *gauna* e a humanidade está espalhada pelo espaço em grandes naves protegidas pelos *gardes*, robôs gigantes pilotados por uma guarda de jovens conhecidos como guardiões. Trazendo ao gênero um espírito de ficção científica simultaneamente *hard* e trans-humanista, os quadrinhos saem no Brasil pela editora JBC e a animação está sendo exibida na Netflix.

**Code Geass:** em uma linha de tempo alternativa na qual um tirânico império britânico conquistou boa parte da Terra, um jovem nobre injustamente destitulado decide se vingar, destruindo o império com o uso de uma arma misteriosa conhecida como Geass. Um dos maiores sucessos do gênero na última década.

**Voltron, o Defensor Lendário:** sensacional remake da série oitentista *Voltron,* executado pela equipe de *Avatar: a Lenda de Aang*. Mesmo sendo tecnicamente um *super-robot,* ele é executado em grande parte pela régua do *real robot,* com foco nos pilotos como personagens e mais uso prático dos robôs-leões menores em si. O super-robô Voltron aparece de forma mais ponderada. Novamente, na Netflix.

BRIGADA LIGEIRA ESTELAR

## Sabres de Luz Contra a Tormenta!

# A FORÇA DOS JEDI

Um dos artigos mais comentadas da história da *Dragão Brasil* foi o que adaptava os Jedi — cavaleiros míticos, meio clérigos, meio paladinos — de *Star Wars* para cenários medievais. A ideia desde o início parecia polêmica, mas ao mesmo tempo trazia o tipo de experiência inédita e sem amarras que era marca registrada da revista já naquela época.

Neste **Tesouro Ancestral**, preferimos manter fiel o espírito do original, ao invés de fazer uma simples cópia atualizando regras. Afinal, o conceito da matéria é excelente, explicado de maneira sucinta e adequado para a ambientação: uma Ordem Jedi que nunca acaba, que continua ensinando sobre a Força em todos os mundos, todas a galáxias, das mais distantes no tempo e espaço até aquelas em que você joga seus RPGs favoritos de fantasia.

## O que é a Força

A Força é uma espécie de energia presente em todo lugar e em todas as coisas. Ao contrário dos deuses dos mundos de fantasia, ela não é uma entidade consciente e não impõe nenhum padrão de conduta ou adoração. Isso faria a Força se parecer com outra energia onipresente em mundos fantásticos – a magia. Porém, diferente da magia, ela pode cobrar um preço elevado por seu uso: se usada sem restrição, a Força pode roubar seu domínio sobre você mesmo (sim, você deixa de ser um personagem jogador e se torna um NPC). O uso irrestrito da Força não é necessariamente por meio de atos malignos, mas sim pelo uso de emoções negativas como a raiva, o medo e a angústia.

Os Jedi canalizam a Força por meio de emoções neutras ou positivas, como a compaixão e a tranquilidade. O controle da Força se dá pela imposição da força de vontade sobre as emoções, e por isso o atributo principal para um Jedi é a Sabedoria, que lida com a percepção, autocontrole e bom senso.

## O Lado Sombrio

Os adeptos do Lado Sombrio da Força já tiveram muitos nomes em muitas galáxias. Mas todos sempre tiveram em comum a disposição para usar a Força sem quaisquer restrições, empregando emoções negativas como combustível para seus feitos extraordinários. Eles não precisam ser necessariamente de tendências Malignas ou Caóticas; sua entrega ao Lado Sombrio não passa tanto pela moral ou ética, e de fato podem ser de qualquer tendência.

O maior entrave para se jogar com personagens do Lado Sombrio é que eles são muito mais fortes que os (já muito fortes) Jedi. Por conta disso, e por terem pouco controle sobre suas próprias decisões, funcionam melhor como antagonistas. Ainda assim, personagens jogadores podem usar algumas habilidades do Lado Sombrio. O único probleminha é que o abuso destes poderes pode fazer com que o jogador perca o controle do seu personagem.

A qualquer momento, você pode escolher ganhar um ponto de Lado Sombrio e receber os benefícios disso por um minuto. Se os seus pontos de Lado Sombrio forem maiores do que seu valor de Sabedoria, você é removido do jogo e se torna um NPC, sem choro nem vela.

O mestre também pode "recompensar" um personagem com um ou mais pontos de Lado Sombrio após atitudes irreversíveis carregadas de emoção: matar um inimigo indefeso por pura raiva, iniciar um combate preventivamente por estar com medo ou destruir uma aldeia até a última mulher e criança para não lidar com a angústia de uma perda são bons exemplos de ações que podem render pontos de Lado Sombrio.

Antagonistas que sucumbiram ao Lado Sombrio, ou nunca se tornaram Jedi, são ótimos vilões para qualquer grupo de heróis, mesmo que não exista um Jedi entre eles. Muitos vivem como nômades, percorrendo o mundo sem destino. Outros instalam-se em castelos e masmorras, fazendo-se passar por magos poderosos. De qualquer modo, são escravos de suas emoções, e mesmo aqueles com grandes planos são suscetíveis ao desafio de heróis ou ao desejo de perpetuar o conhecimento do Lado Sombrio.

### O Sabre de Luz

Esta arma rara e poderosa pode ser empunhada com uma ou duas mãos. É basicamente uma empunhadura metálica contendo um cristal, que emite uma lâmina de energia colorida instantaneamente com o toque de um botão. São armas poderosas e cobiçadas, mas que não parecem mágicas para efeitos de adivinhação como *detectar magia*. A lâmina normalmente é azul, verde ou vermelha.

Se um Jedi souber de um sabre de luz em posse de alguém que não seja um Jedi, irá se sentir na obrigação de recuperá-lo.

Para usar o sabre de luz com uma só mão, é preciso treinamento especial. Ele pode ser usado como uma arma marcial de duas mãos. Por ser um item tecnológico raro, o sabre de luz é considerado uma arma obra-prima (seu custo inclui esta qualidade) e oferece +1 nas jogadas de ataque. Usá-lo tem seus riscos: ao rolar um resultado 1 numa jogada de ataque, o personagem sofre o dano de um crítico da própria arma, com todos os bônus normais. O sabre de luz precisa ser ativado antes de ser usado, com uma ação livre e um teste bem-sucedido de Ladinagem (CD 30).

**Arma Exótica de Uma Mão • Preço 3.000 TO • Dano 2d6 • Crítico 19-20/x3 • Peso 0,5kg • Tipo essência**



TESOUROS ANCESTRAIS

## A Ordem em campanha

A Ordem Jedi não se ajusta tão mal em uma sociedade que aceita magos, ladrões, elfos e todo outro tipo extraordinário. O principal problema é que os Jedi acreditam em coisas que vão contra as crenças e conhecimentos da maioria – viajantes espaciais de outros mundos, controladores de uma Força misteriosa que não é magia nem um presente dos deuses. De fato, aqueles que testemunharam o poder da Força acreditam tratar-se de magia combinada com poderes psiônicos. Há também os que observam a novidade com interesse: não seria estranho encontrar estudiosos dispostos a pagar altas somas pela captura de um Jedi, por exemplo.

Por conta de tudo isso, os Jedi costumam manter suas crenças em segredo. Não raro, quando suas convicções são reveladas, os Jedi costumam ser tratados como loucos perigosos com poderes imensos. Dependendo do mundo de campanha, eles podem sofrer preconceitos e até perseguição. De maneira geral, um Jedi sempre procurará ajudar outro, se puder. Isso deve vir de um sentimento de fraternidade e pertencimento à Ordem, mas não é uma obrigação. O mesmo vale para pedidos de ajuda ou de apoio no combate a servos do Lado Sombrio. A seu critério, o mestre pode "presentear" um Jedi com um ponto de Lado Sombrio em caso de repetidas atitudes desse tipo.

## O Jedi em Tormenta RPG

O jedi é uma classe variante, uma versão modificada de uma classe básica (nesse caso, do samurai). Ela exige pré-requisitos adicionais e impõe certas restrições. Níveis de jedi contam como níveis de samurai para todos os propósitos. Você pode escolher um nível de jedi no 1° nível ou sempre que adquirir um novo nível de personagem.

Use as estatísticas do samurai, aplicando as modificações listadas na descrição a seguir. Uma vez que adquira um nível de jedi, você não pode adquirir níveis de samurai (ou de outras variantes de samurai). Contudo, ainda pode escolher níveis de outras classes normalmente, de acordo com as regras de multiclasse (*Tormenta RPG*, p. 45).

Ao contrário de outras variantes de samurai, os jedi não são considerados um "clã" em Arton.

### Características de Classe

**Pontos de Vida:** padrão.

**Perícias Treinadas:** padrão.

**Perícias de Classe:** não recebe Atuação e Intimidação, recebe Meditação e Obter Informação.

**Talentos Adicionais:** não recebe Usar Armaduras (médias e pesadas) e Fortitude Maior.

**Pré-requisitos:** talento Sensível à Força, treinado em Meditação, Sab 16.

### Habilidades de Classe

**Sabre de Luz:** no 1° nível você recebe um sabre de luz, uma relíquia de outros mundos e outras épocas, mais elegantes. Ela funciona como a habilidade espadas ancestrais de um samurai em todos os aspectos, mas você só pode comprar as habilidades mágicas *energia brilhante* e *vorpal*. Você nunca se acerta acidentalmente se rolar 1 ao atacar com um sabre de luz, e sabe ativá-lo sem testes. Você deve comprar o talento Usar Arma Exótica (sabre de luz) se quiser usá-lo com uma mão.

**Sexto Sentido:** no 1° nível, você recebe um bônus na CA igual ao seu nível de jedi ou seu bônus de Sabedoria, o que for menor (*Lado Sombrio:* o que for maior). No 5° nível, e a cada 5 níveis seguintes, você também recebe +1 na CA. Se você ganhar esta habilidade por outra classe, não aplica seu bônus de Sabedoria duas vezes (*Lado Sombrio:* você aplica o bônus duas vezes). Entretanto, soma os níveis das duas classes para determinar os pontos de bônus adicional na CA.

**Salto Jedi:** no 1° nível, você pode somar seu bônus de Meditação em seus testes de Atletismo para saltar (*Lado Sombrio:* você pode rolar duas vezes e escolher o melhor resultado).

**Estilo de Combate:** Jedi não recebem a habilidade estilo de combate e suas versões estilo de combate aprimorado e domínio do estilo de combate.

**Grito de Kiai:** um jedi não recebe a habilidade de classe grito de kiai e suas versões grito de kiai aprimorado e grito de kiai maior.

**Truque Mental Jedi:** no 2° nível, o jedi aprende a manipular mentes fracas, tornando-as suscetíveis a suas sugestões. Como uma ação padrão, você pode fazer um teste de Meditação (CD 10, +5 por teste anterior) para usar um efeito idêntico a *enfeitiçar pessoa* ou *enfeitiçar animal*. A CD para resistir é igual a 10 + 1/2 do nível + mod. Sab (*Lado Sombrio:* CD+4). Se falhar no teste de Meditação, não poderá usar o truque mental jedi por 1 dia (*Lado Sombrio:* se falhar, pode tentar novamente, e a CD do teste nunca aumenta).

A partir do 7° nível, você pode usar um efeito idêntico a *enfeitiçar monstro* (*Lado Sombrio:* idêntico a *enfeitiçar monstro em massa*).

**Velocidade Jedi:** a partir do 2° nível, como uma ação livre, o jedi pode fazer um teste de Meditação (CD 20) para receber um bônus de +3m (*Lado Sombrio:* +20 no teste) em seu deslocamento por um minuto. Para cada 10 pontos acima da CD, o bônus aumenta em +3m.

**Movimentação pela Força:** a partir do 6° nível, você pode manipular uma criatura ou objeto à distância. Em tese, o peso do alvo não importa: a dificuldade está na mente do próprio Jedi.

Para usar as habilidades de movimentação da Força, você deve usar uma ação padrão e ser bem-sucedido em um teste de Meditação (*Lado Sombrio:* +20 no teste). A CD do teste é igual a 10 para um alvo de tamanho Mínimo ou menor, +10 para cada categoria de tamanho acima (CD 20 para um alvo Pequeno, 30 para um alvo Médio). Se falhar, não poderá tentar novamente contra o mesmo alvo por 1 minuto (*Lado Sombrio:* pode tentar novamente na rodada seguinte). O alcance é ilimitado, desde que o jedi possa perceber o alvo e tenha linha de efeito até ele (*Tormenta RPG*, p. 148) (*Lado Sombrio:* não precisa de linha de efeito, desde que possa perceber o alvo). A partir do 11° nível, você pode afetar um número de alvos simultâneos igual a seu modificador de Sabedoria (*Lado Sombrio:* igual ao dobro do seu mod. Sab).

*Empurrão da Força:* você arremessa uma criatura ou objeto. O alvo é arremessado a uma distância máxima de 9m escolhida por você. Se você arremessar o alvo contra um oponente, deve fazer uma jogada de ataque à distância, usando seu modificador de Sabedoria em vez de Destreza. Armas e projéteis causam seu dano normal, outros objetos causam 1d6 pontos de dano para cada 50kg de peso. Se você arremessar uma criatura contra uma superfície sólida, ela recebe 1d6 pontos de dano para cada 3m percorridos. Uma criatura arremessada para cima sofre dano de queda normalmente.

*Esmagamento da Força:* só pode ser usado com o Lado Sombrio. A cada rodada em que usar esta habilidade, você causa 1d6 pontos de dano de essência, que ignora qualquer tipo de redução de dano.

*Manobra da Força:* você pode fazer uma manobra de combate contra uma criatura dentro do alcance. As manobras possíveis são: agarrar, derrubar ou desarmar. Seu teste de manobra é igual a seu bônus base de ataque + mod. Sab, e não recebe bônus ou penalidades por tamanho (*Lado Sombrio:* +8 no teste de manobra). Se agarrar um alvo, suas mãos continuam livres e você pode arrastá-lo à metade do seu deslocamento normal.

*Movimentação da Força:* o alvo pode ser movimentado a 6m por rodada (*Lado Sombrio:* 18m por rodada), sendo arrastado pelo chão ou movido pelo ar. A movimentação da Força não pode ser usada para causar dano diretamente, mas você pode soltar um alvo em um precipício ou de uma altura elevada e causar dano desse modo. Um objeto pode ser manipulado como se você estivesse segurando-o com uma mão. Você pode atacar com o objeto usando seu bônus base de ataque + mod. Sab.

**Olhar Assustador:** um jedi não recebe as habilidades de classe olhar assustador e olhar assustador em massa.

**Destruir Objetos:** os jedi são treinados para destruir armas e outros objetos. A partir do 7° nível, se estiver usando um sabre de luz, recebe os benefícios do talento Separar Aprimorado, mesmo que não cumpra seus pré-requisitos (*Lado Sombrio:* você ignora a redução de dano de objetos ao usar a manobra separar).

**Defletir Raios:** um sabre de luz pode defletir ataques de energia, protegendo o jedi. A partir do 14° nível, você pode fazer um teste de Meditação no lugar de um teste de Reflexos contra ataques ou magias que causem algum tipo de dano de energia (*Lado Sombrio:* +20 no teste). Isso vale para projéteis com algum poder mágico (como as flechas disparadas por um *arco longo flamejante*, por exemplo) e também raios e linhas criados por magia (como *flecha ácida* ou *relâmpago*). Se você usar uma ação preparar para defletir raios e for bem-sucedido em seu teste, pode imediatamente fazer uma jogada de ataque com seu bônus base de ataque + mod. Sab (*Lado*

*Sombrio:* +4 na jogada). Esse ataque é resistido por um teste de Reflexos do oponente. Se você acertar, o oponente sofre os efeitos do raio.

**Fantasma da Força:** no 18° nível, você pode usar uma ação padrão ou reação para obter um efeito similar a *passeio etéreo*, mas com duração instantânea (você fica na forma etérea para sempre). Você pode usar a magia *teletransporte maior* à vontade, sem gastar PM; e ficar visível quando quiser, com uma ação livre. No entanto, é claramente fantasmagórico, emitindo um brilho azulado. Como um fantasma da Força, você vai perdendo lentamente o interesse no mundo físico, e só pode atingir mais um nível de experiência antes de partir para seu destino final, e não pode ser ressuscitado. Personagens do Lado Sombrio não podem usar esta habilidade.

## Nova Perícia: Meditação

**Sabedoria • Treinada**

Você treinou sua mente para obter domínio sobre seu próprio corpo e revelar capacidades extraordinárias. Meditação é uma perícia de classe para clérigos, Jedi, lutadores, monges, ninjas, samurais e samaritanos.

**Força de vontade (CD 20):** se ficar com 0 PV ou menos, você pode fazer um teste de Meditação como uma reação para se manter consciente por mais uma rodada. Você continua sangrando, e deve fazer testes para estabilizar normalmente (*Tormenta RPG*, p. 228).

**Memorizar (CD 15):** você pode memorizar uma página de texto ou ilustração (mas nunca escritas mágicas ou similares). Cada teste bem-sucedido permite reter uma página de informação como uma ação completa. A informação memorizada é permanente, mas só pode ser acessada com outro teste de Meditação.

**Resistir ao medo (CD 25):** se falhar em um teste de resistência contra qualquer efeito de medo, você pode fazer um teste de Meditação como uma ação livre na rodada seguinte; se for bem-sucedido, pode fazer um novo teste de resistência. Este uso da perícia só funciona uma vez para cada efeito de medo usado contra você.

**Resistir a venenos:** você pode fazer um teste de Meditação no lugar de um teste de Fortitude para evitar efeitos secundários de venenos.

## Novo Talento: Sensível à Força

Você consegue sentir a Força e pode se desenvolver como um Jedi.

**Pré-requisito:** Sab 13.

**Benefício:** você pode sentir a presença e direção, mas não localização, de outros personagens com este talento. Faça um teste de Sabedoria ou Meditação (CD 20); se for bem sucedido, você detecta criaturas num raio de 1km. Para cada 5 pontos acima da CD, multiplique o raio por 10 (10km para CD 25, 100km para CD 30 e assim por diante). Uma vez por dia, você pode usar um efeito idêntico à magia *enviar mensagem*, mas o alvo deve possuir este talento.

*ÁLVARO "JAMIL" FREITAS (texto)*
*DORA LAUER (arte)*

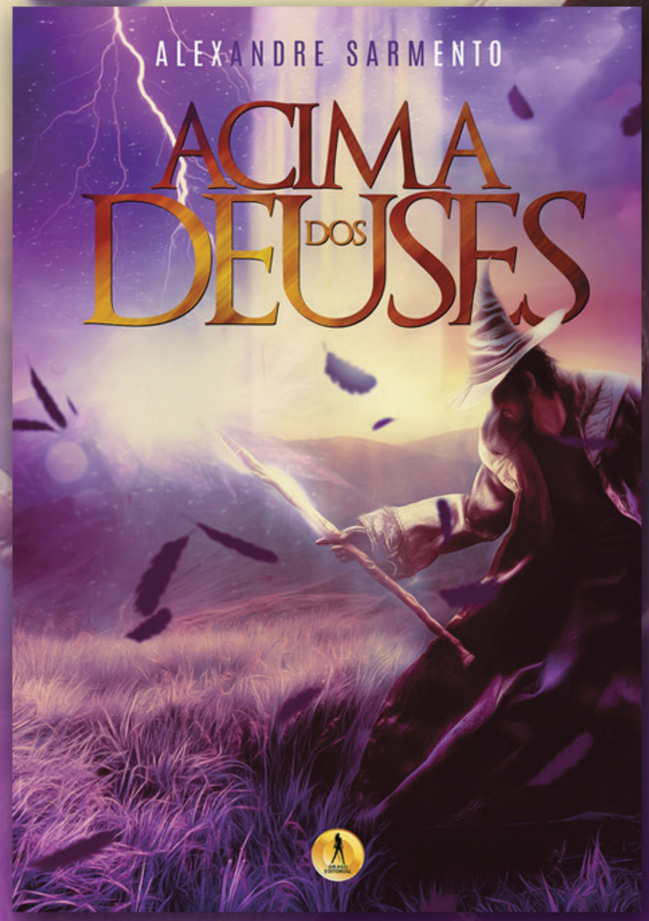
### A Matéria Original

Escrita por **Lalo Martins**, um dos mais prolíficos colaboradores da *Dragão Brasil*, a matéria sobre o Cavaleiro Jedi foi publicada na edição 14 da revista, adaptando a classe para *Advanced Dungeons & Dragons*. A arte era de **Alex Sunder**, seguindo o "estilo Image", muito em alta na época.

Entre os destaques desta edição, tivemos regras opcionais para *Magic*, uma aventura-solo de *Vampiro: a Máscara*, Dicas de Mestre sobre como diferenciar suas memórias das do seu personagem, o lançamento de *Paranoia* no Brasil e o anúncio da presença de **Steve Jackson**, autor de *GURPS*, um dos primeiros RPGs publicados no Brasil, no *IV Encontro Internacional de RPG*, em São Paulo.



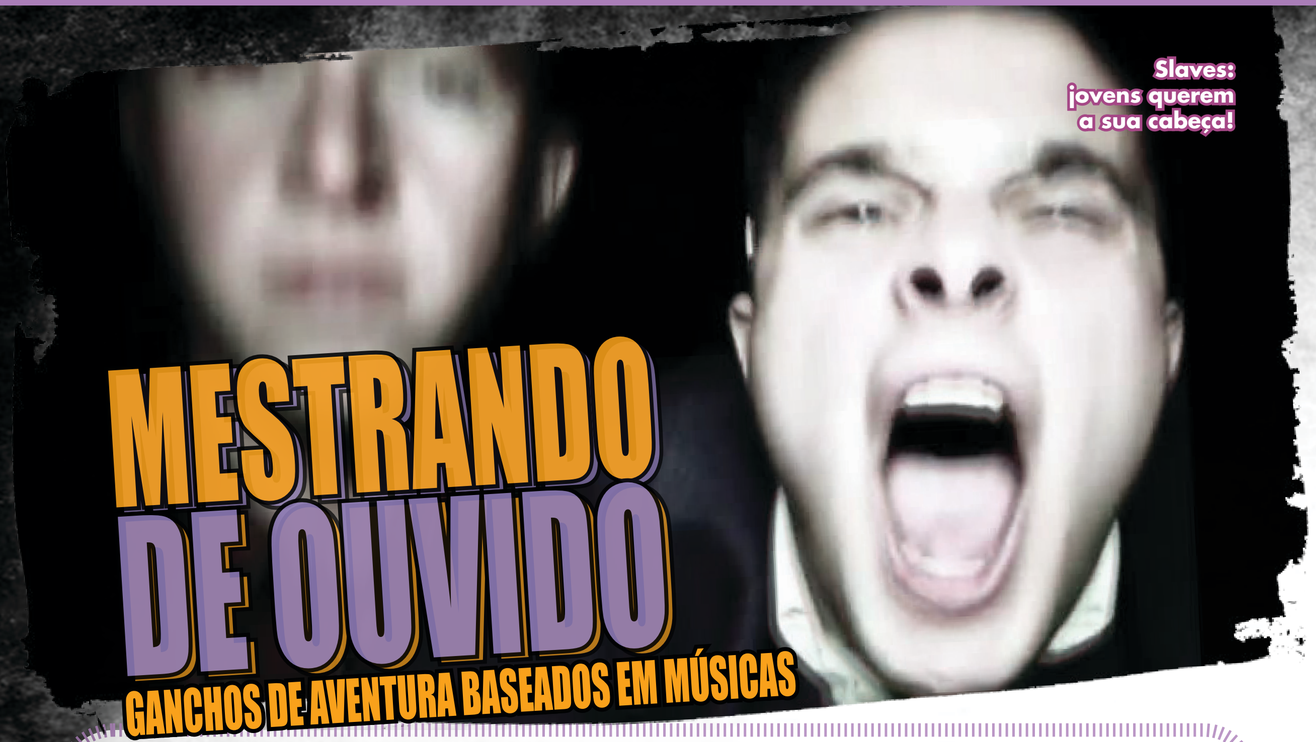
As trevas não podem vencer novamente.




Acima dos Deuses.
O primeiro romance ambientado no cenário de OHMTAR.
Já disponível! Acesse!

ohmtar.com.br/acimadosdeuses/livro

ESPECIAL



Slaves: jovens querem a sua cabeça!

# MESTRANDO DE OUVIDO

## GANCHOS DE AVENTURA BASEADOS EM MÚSICAS

**Para muitos mestres e jogadores, a música é vista como parte essencial. A responsável por trazer uma atmosfera específica, um momento de tensão ou até ternura.**

Mas que tal usá-la de um jeito diferente? E se a música fosse o ponto de partida, não um acessório? Aqui você confere o que acontece quando títulos e letras de canções viram a semente do enredo de uma (ou mais de uma) aventura ou campanha!

### Karma Police (Radiohead)

Pessoas estão desaparecendo misteriosamente. A única coisa em comum entre todas elas é o fato de terem tomado, em algum ponto, uma grande decisão errada na vida. Há uma Polícia Karmica extradimensional fazendo-os pagar por isso. Quando inocentes passam a ser perseguidos, talvez seja o momento de os jogadores intervirem.

### Fuscão Preto (Almir Rogério)

Um fusca preto vaga enfurecido por uma cidade interiorana, raptando garotas prestes a se casar.

Boatos indicam que o veículo foi possuído pelo espírito de um rapaz que se matou após ver a noiva fugir com outro homem. Seria esta a solução do mistério ou se trata de algo mais mundano?

### Paranoid Android (Radiohead)

Num mundo em que robôs são maioria, um androide passa a desconfiar que os humanos estão, secretamente, planejando uma grande rebelião.

Seus discursos inflamados são ouvidos por muitos, mas poucos acreditam em suas profecias apocalípticas.

Mas e se for verdade?

### Hey (Slaves)

Sem motivo aparente, jovens de 10 a 25 anos começam a enlouquecer e atacar o que veem pela frente, de maneira selvagem e irrestrita.

Ele não se tornam irracionais, mas é como se toda a raiva adolescente contida pela sociedade explodisse de uma só vez. Suspeita-se de um vírus experimental, mas ninguém sabe se o acontecido não é apenas reflexo de uma condição social.

Caberá aos mais velhos descobrir a verdade e a solução (se é que há alguma)!

### The Man Comes Around (Johnny Cash)

O apocalipse chegou, mas Deus parece bem menos clemente do que imaginavam os fiéis.

Os descrentes foram mortos, mas mesmo aqueles que deveriam ser arrebatados estão pagando o preço. Segundo os anjos, todos são pecadores e precisam sofrer.

Uma parte da humanidade resolve se rebelar contra seu próprio Criador.

### The Vampyre of Time and Memory (Queens of the Stone Age)

Um caçador de vampiros ferido alerta os personagens que eles foram vítimas de uma espécie nova e rara que suga a memória e o tempo de vida das pessoas em vez de sangue, e morre em seguida.

Ainda que acreditem nele, como investigar alguém que você não se lembra de ter encontrado?

### Um Minuto para o Fim do Mundo (CPM22)

O mundo vai acabar em um minuto.

Em termos de jogo, cada segundo dura exatamente um turno. Cada jogador tem em seu passado uma das chaves para impedir que o pior aconteça, mas descobri-las dependerá das perguntas e respostas que serão capazes de dar uns aos outros. E o tempo é curto.

### I Don't Want to Grow Up (Tom Waits)

Ao cair de uma estrela cadente, uma criança deseja jamais crescer. E é o que acontece com todas as crianças de uma cidade. O objetivo é descobrir qual delas fez o desejo e convencê-la a voltar atrás.

Cash: o homem de preto original

## Bichos Escrotos (Titãs)

Insetos, ratos e outros bichos bizarros e nojentos invadem um vilarejo que serve como entreposto comercial, trazendo terror e doença à região. Os aventureiros são contratados por comerciantes preocupados com a rota, para que livrem o lugar da praga.

Os cidadãos do lugar, entretanto, parecem confortáveis com os bichos e, misteriosamente, dispostos a protegê-los se for preciso.

## We Are The Champions (Queen)

O mal foi derrotado. O mundo está em paz. Os aventureiros são os maiores campeões que o reino/mundo/universo já conheceu. O que resta para alguém que já tem tudo?

Tom Waits é praticamente um NPC de carne e osso.

## Yoshimi Battles The Pink Robots Part 1 (The Flaming Lips)

Há muito tempo o mundo foi invadido por robôs malignos e teria sido destruído se não fosse por Yoshimi e seu mecha. Mas a heroína desapareceu ao fim da guerra e agora, 100 anos depois, a ameaça está de volta.

Um grupo de aventureiros fica encarregado de descobrir o paradeiro da lendária Yoshimi para que ela os treine. Só assim a humanidade terá alguma chance.

## Sam Hall (Johnny Cash)

Um homem é condenado à forca e executado em praça pública, perante toda a cidade. Antes de morrer, porém, ele amaldiçoa todos ao inferno.

Dias depois, pessoas começam a morrer em circunstâncias estranhas. Como os jogadores evitarão que seus personagens, presentes na execução, tenham o mesmo destino?

## God is Away on Business (Tom Waits)

Todos os deuses do universo resolvem abandonar seus postos de uma só vez e o mundo vira de ponta cabeça. Talvez seja a hora da humanidade (e outras raças, dependendo do cenário) cuidarem de si mesmas. Ou talvez seja melhor encontrar as divindades fujonas de algum modo e fazer com que elas se responsabilizem por suas criações.

## The Answer (Bad Religion)

Um jovem estudioso de uma grande cidade medieval nota que as estrelas no céu estão mudando em padrões previsíveis. Ele avisa os sábios que isso é a previsão de uma grande tragédia. Ninguém acredita.

Expulso da cidade, ele conta com os aventureiros para convencer o povo sobre o desastre.





## California Über Alles (Dead Kennedys)

O barão de um feudo próspero morre e seu filho herda as terras. O jovem nobre é um tipo diferente de tirano: ele *exige* que todos no baronato sejam felizes, vistam-se bem, estejam sempre sorrindo e sejam positivos. Tudo deve ser belo e brilhante.

Não parece algo tão ruim, mas o barão é tão rico que emprega uma guarda que patrulha os plebeus dia e noite, onde quer que estejam, para que eles não saiam da linha. Os próprios cidadãos são incentivados a delatar seus vizinhos e familiares que demonstrem qualquer negatividade ou tristeza. Pessoas que reclamem, que sejam vistas mal vestidas, que estejam doentes, que sejam velhas, que sejam feias ou que de alguma outra forma "destoem da estética" do baronato somem misteriosamente. Nobres de feudos vizinhos acham que tudo no baronato é uma maravilha e conspiram para que o jovem ganhe mais poder, pois acham-no melhor que o rei atual.

Os heróis chegam ao baronato achando que tudo é uma utopia, mas logo podem descobrir o lado sinistro de tanta felicidade...

## Nariz de Doze (Raimundos)

Os heróis são simples fazendeiros e aldeões, não aventureiros poderosos ou mesmo lutadores experientes. Eles estão isolados da civilização e só podem contar consigo mesmo e com seus vizinhos. Subitamente, uma invasão de seres extraplanares chega à região, e não há para quem pedir ajuda! Os NPCs das fazendas vizinhas juntam-se aos personagens jogadores para resistir à invasão demoníaca com a garra e ferocidade que apenas aldeões que não têm nada a perder possuem.

## First Flight to the Moon (Egghead)

Os personagens são pessoas comuns do mundo real. Por um motivo ou por outro, todos eles responderam a um anúncio em um folheto, na internet ou num e-mail de spam, convidando para "a primeira viagem comercial para a lua". Talvez eles achassem que era tudo uma brincadeira ou um trambique. Mas, após responderem, todos eles são raptados por homens de preto misteriosos. Desmaiam e acordam num complexo desconhecido, onde são treinados à força para sua "importante missão". Eles serão realmente mandados à lua como os primeiros colonos numa viagem sem volta!

E agora? Os personagens tentarão escapar? Irão para a lua e construirão uma nova vida na colônia? E o que é essa organização que quer usar pessoas inocentes como cobaias?

## Freak Magnet (L7)

Um dos heróis recebe uma maldição peculiar: tudo que é esquisito, anormal, bizarro ou improvável passa a ser atraído por ele!

As pessoas mais estranhas (mendigos loucos, reis megalomaníacos, cultistas de demônios, pastores de religiões extremistas) querem ser seus amigos e não desgrudam dele. O pior, contudo, é que as próprias leis da natureza funcionam de forma diferente para ele! Qualquer resultado nos dados de 2 a 19 se comporta como uma falha crítica ou sucesso crítico, enquanto que 1 ou 20 são resultados normais. Magias funcionam de forma diferente, armas se quebram, palha se torna indestrutível...

O que está acontecendo? Será que aquele bardo chato que o aventureiro enxotou semana passada era um avatar do Deus do Caos?

## The Bomb (L7)

Num cenário futurista cyberpunk, os heróis são abordados por uma garota estranha. Ela é o resultado de um experimento para criar a "arma perfeita" — é uma ciborgue mais avançada do que qualquer coisa já criada, uma combatente letal, uma hacker capaz de acessar qualquer sistema, uma cientista que consegue aprimorar suas próprias armas e operar seu próprio corpo.

Ela fugiu do laboratório onde estava presa, e é claro que as grandes corporações que a transformaram nisso estão atrás da fugitiva! Ela não precisaria da ajuda de ninguém se seu organismo não fosse instável, e ela não tivesse convulsões em intervalos imprevisíveis. Ela está

revoltada com a vida artificial da sociedade cyberpunk e quer destruir os mestres corporativos que controlam tudo.

Os personagens vão protegê-la? Vão entregá-la à corporação? Vão fazer um leilão para outras corporações?

O que os personagens não sabem é que o reator que energiza a ciborgue pode explodir a qualquer momento, durante uma das convulsões da garota. E a explosão teria a força de várias bombas nucleares...

## Rosenrot (Rammstein)

Os heróis chegam a uma aldeia e descobrem que todos os jovens rapazes da região estão em frenesi!

Uma garota desconhecida, com lábios e olhos vermelhos, deixou quase todos perdidamente apaixonados. Ela afirma que vai se casar com o homem que conseguir recuperar para ela uma rosa vermelha que brota numa montanha próxima. Contudo, a montanha é traiçoeira, com muitos perigos mundanos e mágicos.

Os rapazes não conseguem nem prestar atenção aos riscos da trilha, tão fixados estão em recuperar a rosa. Os aventureiros podem investigar, mas também podem cair sob o encanto da garota misteriosa.

A verdade é que ela é uma dríade, e sua alma está presa na tal rosa vermelha. A montanha está sob domínio de um bruxo que deseja a dríade para si a qualquer custo.

## You Should Never Have Opened That Door (Ramones)

Um demônio em forma humana extremamente carismático seduz moças e rapazes da região para que acompanhem-no até sua mansão. Lá, eles são envolvidos num mundo de prazeres e mantidos entorpecidos, até que assinem um contrato entregando sua alma ao demônio. Então a criatura abissal mata-os com seu machado.

Os aventureiros são contratados para investigar o "sedutor galante" por um pai que está indignado por seu filho ou filha ter abandonado a fazenda da família em nome de um mero bonitão qualquer. Parece que vai ser uma missão simples, mas ninguém está a salvo da sedução do demônio.

## Everytime I Eat Vegetables It Makes Me Think of You (Ramones)

Uma amiga dos heróis está desaparecida. Investigando, eles descobrem que a mulher "ficou louca" e "teve de ser internada num manicômio para seu próprio bem". Agora ela está sob efeito de poções e magias, num estado vegetativo, pois "seria perigoso de outra forma".

Parece um destino trágico mas simples — até que o grupo descobre que ela havia acabado de herdar uma enorme fortuna, e o diretor do manicômio está "administrando o dinheiro". O manicômio, é claro, é macabro e cheio de mistérios. Os papéis do diretor do lugar dizem que a amiga dos heróis estava possuída por um demônio e não havia como exorcizá-lo! Qual será a verdade?

## Makin' Monsters for My Friends (Ramones)

Garotos da aldeia jogam um jogo peculiar: um deles inventa histórias cheias de perigos para seus amigos, que por sua vez interpretam os protagonistas das histórias!

Parece diversão sadia e inofensiva, até que estranhos monstros nunca vistos na região começam a atacar os aldeões. O garoto que inventou o jogo está apavorado, pois são justamente os monstros que ele inventou para seus amigos!

Será que é culpa do livro de regras cheio de ilustrações bizarras que o garoto achou na torre abandonada tempos atrás? Ele não quer mais jogar, mas um de seus amigos rouba o livro e prepara uma nova sessão, desta vez com o mais mortal e desafiador monstro de todos...

## 99 Luftballons (Nena)

Num mundo cyberpunk, uma brincadeira de jovens ricos desocupados pode acabar em tragédia. Eles hackeiam os computadores do governo americano e fazem o sistema de detecção de mísseis intercontinentais acusar vários balões vermelhos, tapetes voadores, borboletas e outras coisas absurdas como ameaças. O sistema automático que ativa os mísseis americanos entra em ação, pois os funcionários entediados que deveriam conferir a veracidade das ameaças não estavam prestando atenção ao serviço.

Detectando os mísseis americanos sendo ativados, a Rússia, a China e outras potências ativam seu próprio armamento. Apenas um pequeno grupo de operativos de forças especiais pode impedir uma guerra, infiltrando-se nos sistemas de defesa desses grandes países e sabotando as ogivas.

## She Thinks She's Edith Head (They Might Be Giants)

Os heróis estão numa corrida contra o tempo para impedir um ritual que pode trazer um grande deus-monstro ao mundo. Mas não há problema: uma velha maga que gosta muito deles conhece a resposta!

Infelizmente, quando chegam à torre da maga, eles descobrem que a coitada já não é mais a mesma. De alguma forma, ela está convencida de que não é uma maga, mas uma grande heroína, deusa, rainha ou dragoa do passado. Fala com um sotaque estranho, exige ser obedecida e temida e não lembra de nada de sua vida anterior (mas "lembra" de fatos que todo mundo conhece sobre sua "nova identidade"). Os heróis precisam tratar a maga como se fosse quem ela acha que é, e tentar extrair a informação dela fazendo perguntas que a "nova identidade" saberia responder, sem contradizê-la ou irritá-la, pois o destino do mundo depende dela!

## Malandrino (Gogol Bordelo)

Duas fadas, convidadas para o primeiro aniversário de um príncipe, o abençoaram com uma centelha de música que colocaram dentro de seu pequeno coração. Ao atingir a juventude, o nobre tornou-se um bardo de exímio talento. Ninguém é capaz de se recusar a ouvir suas canções. O problema é que, em suas letras, ele só pode dizer a verdade, e outros membros da corte não parecem muito contentes com isso.

Os aventureiros podem ser contratados pelo rei, para que protejam o filho dele, ou por adversários do trono, incomodados com o que o rapaz pode revelar.

*J.M. TREVISAN e LEONEL CALDELA*

**Ramones: o grupo não se dava bem, mas as aventuras eram ótimas!**

# LADO B DO RPG

**Lado B do RPG é sua coluna mensal sobre o que há de mais interessante e desafiador no mundo dos jogos indie, experimentais e alternativos.**

## O ano sussa

**Alguns jogos surgem timidamente, mas trazem um impacto tão contundente que abalam os limites da própria definição da linguagem rpgística.**

*The Quiet Year*, de **Avery McDaldno** (mesma autora de *MonsterHearts*) é um destes jogos simples e concisos (o livreto tem só 32 páginas), que conseguem provocar uma experiência relevante e reflexiva. Sem se preocupar com tais limites, a autora define seu jogo como um *map game* — um jogo que tem como base principal um mapa — sobre comunidade e conflito.

Situado em algum momento após o colapso da civilização como conhecemos, em *The Quiet Year* os jogadores são encarregados de contar a história de uma pequena comunidade de sobreviventes, a partir de um ponto de vista aéreo. Sem encarnar personagens específicos, os jogadores representam, na verdade, correntes de pensamento dentro da comunidade. O destino de cada um tem inportância, mas ao mesmo tempo há distanciamento suficiente para a criação de dilemas e conflitos, como se os jogadores fossem todos cientistas conduzindo um experimento social.

O jogo dura entre três e quatro horas, representando um ano de relativa calmaria. Tempo suficiente para tentar revigorar os laços que unem seus membros e reestruturar a comunidade, após um longo período de guerra contra inimigos chamados Chacais. O que os jogadores sabem — mas a sociedade conduzida por eles, não — é que com o chegar do Inverno, após quatro estações de esforço e superação de conflitos internos, e dos Pastores Gelados (um outro grupo de inimigos misterioso) a sobrevivência parece improvável.

## As ferramentas

O jogo permite de dois a quatro jogadores, usando apenas uma folha em branco, lápis, borracha, dó, alguns marcadores e um maço de baralho. A autora até oferece um maço feito especialmente para o jogo, mas não é essencial: um maço comum faz o serviço muito bem, consultando o **Oráculo, disponibilizado gratuitamente em PDF**.

A folha em branco servirá de mapa, onde todos irão gradativamente rascunhar os elementos importantes do cenário, não importando a qualidade, e sim o que os rabiscos representam. O detalhamento é desnecessário: é mais importante deixar margem para abstrações em cima da simbologia própria que for surgindo.

Antes de o jogo começar, decide-se em conjunto detalhes sobre o cenário. Cada um contribui, rasbiscando algum detalhe e sua posição no mapa. Também em conjunto, os jogadores definem qual recurso será relevante para a história (água, comida, ar puro, memória, luz, armas, etc.) e sua respectiva abundância ou escassez.



Os dados funcionam como marcadores de tempo para os Projetos que a comunidade desenvolve — tarefas que auxiliem diretamente na sobrevivência ou que diminuam a escassez de um Recurso, por exemplo — mas que consomem tempo para ficarem prontos. A cada semana (ou cada turno) o dado é diminuído em um. O Projeto fica pronto quando o dado chegar a zero.

Os marcadores contabilizam Pontos de Desprezo, que representam tensões ou frustrações surgidas na comunidade ao longo do ano, gerando mais dificuldades para o sucesso dos sobreviventes.

## Uma questão de tempo

A escolha do maço de baralho como principal aparato para marcar a passagem do tempo não foi por acaso. Cada naipe representa uma estação: Copas para a Primavera, Ouros para o Verão, Paus para o Outono e Espadas para o Inverno. Da mesma forma, as cartas representam as 52 semanas formam o ano e os turnos de jogo.

Em cada turno, o jogador da vez saca uma carta e resolve o seu conteúdo, que sempre oferece ao jogador um dilema ou questão capciosa. Estas escolhas ditam o rumo que a história vai tomar. O valor nos dados de Projetos é reduzido em um, e o jogador da vez escolhe uma de três Ações que pode realizar. *Descobrir Algo Novo*, *Começar Um Projeto* ou *Manter Uma Discussão*.

*Descobrir Algo Novo* permite ao jogador introduzir algum elemento na história, alguma surpresa, algo cheio de potencial para novos desdobramentos.

Ao *Começar Um Projeto*, o jogador define uma tarefa para a comunidade, alocando um dado no mapa para representar tanto o projeto, quanto o tempo para sua conclusão.

Se escolher *Manter Uma Discussão*, o jogador tem a oportunidade de levantar uma questão para sondar as opiniões de outros jogadores. Cada jogador pode opinar com no máximo uma ou duas sentenças. Não há um debate real, não se chega a uma conclusão definitiva, mas as diversas correntes de pensamento dentro da comunidade têm a oportunidade de se expressar. É uma forma de representar como questões delicadas em uma sociedade geralmente se mantém inconclusivas.

Caso alguém, em qualquer momento do jogo, esteja insatisfeito com os andamentos da comunidade, pode-se sempre recorrer aos marcadores de Desprezo. Simplesmente o jogador pega um marcador da pilha e o coloca à sua frente, como um símbolo de insatisfação e frustração social.

Estas duas mecânicas talvez sejam as que melhor incorporam o tema e o conceito do jogo. Como aconselha-se a cada jogador falar somente em seu turno, e de preferência sobre os elementos mecânicos com os quais está lidando, *Manter Uma Discussão* e tomar marcadores de Desprezo são as ferramentas para manejar os possíveis conflitos de controle narrativo que possam emergir.

Esta escolha de design por uma dinâmica mais silenciosa, além de exprimir com beleza o conceito do jogo, auxilia no andamento ritmado dos turnos e incentiva o aspecto reflexivo da experiência.

*The Quiet Year* é um exemplo de game design singelo, direto e elegante. Ao selar tanto o destino da comunidade quanto o fim de jogo com uma aparente sensação de que tudo foi em vão, nos sobra um belo mapa confeccionado com os amigos, carregado de histórias memoráveis, e a reflexão sobre como nos portamos em comunidade.

Enquanto restar algum coletivo, haverá sempre a oportunidade de construir e aprimorar nossa humanidade.

Alguém aqui pensou em algum paralelo metalinguístico com os rumos de nosso querido hobbie?

Você pode encontrar mais informações ou mesmo adquirir o jogo no **site da autora**. Pelo menos por enquanto, o jogo está disponível apenas em inglês.

*EDUARDO CAETANO*
*é autor de* Violentina *e proprietário de um* ***simpático Patreon****!*

CHEFE DE FASE

**Um novo herói chegou ao Harlem. Lendas a seu respeito já se espalham pelas ruas — dizem que tem a força de muitos homens e que sua pele é impenetrável a balas e explosões!**

Embora os chefões do crime fiquem apreensivos ao ouvir seu nome, a população recebeu seu novo herói de braços abertos. Não é sempre que alguém se importa em ajudar os desafortunados. Agora eles já sabem a quem chamar.

Para os de fora, no entanto, seu nome soa como uma pergunta…

## Quem é Luke Cage?

Carl Lucas foi preso injustamente. Traído pelo melhor amigo e acusado de um crime que não cometeu, foi enviado para a prisão de segurança máxima *Seagate*.

Lá, entrou contra sua vontade em um programa secreto que realizava experimentos de alto risco em presidiários. Vítima de sabotagem, acabou recebendo poderes maiores do que jamais imaginou possível — entre eles, a força de que necessitava para fugir.

Hoje, Lucas é um homem em fuga. Para deixar seu passado para trás, adotou a alcunha de Luke Cage, na esperança de não ser reconhecido. Vive entre o medo de ser descoberto, a necessidade de limpar seu verdadeiro nome, e o desejo simples de recomeçar.

No entanto, citando aquele outro herói popular da mesma editora, *"Com grandes poderes vem grandes responsabilidades"*.

Luke é poderoso — e a responsabilidade de seus poderes inevitavelmente irá alcançá-lo…

## Aventuras no Harlem

A área de atuação de Luke Cage é o bairro nova-iorquino do Harlem, um lugar extremamente rico em história e cultura. Fundado no século XVII por imigrantes holandeses, no início do século XX passou a ser habitado majoritariamente por descendentes afro-americanos, que migravam das cidades do sul fugindo do preconceito e da segregação racial.

Ao longo do tempo, a vizinhança se tornou um dos grandes centros da cultura negra norte-americana. Muitos movimentos musicais tiveram proeminência na região — desde a era de ouro do jazz, passando pelo soul/funk da década de 1970, até o movimento hip hop contemporâneo. Um lugar que tradicionalmente serviu de berço para grandes artistas.

O Harlem também foi o cenário de diversas obras literárias, como as de **Ralph Ellison** e **Chester Himes**, e cinematográficas, inclusive as ligadas ao movimento *blaxploitation* (veja a caixa de texto) que inspiraram as histórias originais de Luke Cage.

Por outro lado, o bairro também é marcado por problemas sociais oriundos da discriminação racial. Há um longo histórico de gangues e delinquência juvenil, ligado muitas vezes ao tráfico de drogas. No passado, toda a região leste do bairro chegou a ser dominada por famílias mafiosas italianas ligadas a *Cosa Nostra*; hoje, a mesma região é habitada majoritariamente por hispânicos, descendentes de imigrantes porto-riquenhos.

Aventuras no Harlem podem (e devem) se apropriar de ambos os contextos. Por um lado, há grandes chefões, que dominam a criminalidade e fazem transações escusas com políticos proeminentes. Por outro, há uma riqueza cultural única, e um ambiente extremamente vivo e vibrante.

E, é claro, tudo fica mais complicado quando chega na vizinhança um sujeito capaz de quebrar paredes e repelir balas…

### Blaxploitation

Luke Cage foi criado por **Archie Goodwin**, **John Romita** e **George Tuska** em 1972. Na época, um movimento de filmes e histórias voltado para o público negro era muito popular. Conhecido como *blaxploitation*, serviu de inspiração para a concepção de Cage e de muitos outros personagens.

Surgido em um contexto em que os direitos civis ainda se consolidavam, o *blaxploitation* é caracterizado por protagonizar personagens negros em uma época em que o cinema ainda os relegava a papeis secundários. Atores, diretores e roteiristas negros começaram a ganhar oportunidades, assim como músicos — que compuseram as icônicas trilhas sonoras de soul/funk levadas por uma base de baixo e metal.

Com uma vertente bastante popular, o movimento teve filmes de gêneros tão diversos como policial, artes marciais, faroeste e musical. Ele gerou até mesmo um conjunto de estereótipos próprios, que pautou a caracterização de personagens negros em filmes como *Operação Dragão* e *007 — Viva e Deixe Morrer*, além do próprio Luke Cage. Outros personagens do movimento se tornaram icônicos por si só, como Shaft, o detetive particular durão do Harlem. Mais recentemente, **Quentin Tarantino** prestou sua homenagem ao movimento com *Django Livre*.

As calças de Luke Cage jamais caíram nos anos 70

O maior poder de Luke é sempre ter grana para comprar roupas novas

# Mutantes & Malfeitores

## LUKE CAGE — NÍVEL DE PODER 8

| FOR | DES | CON | INT | SAB | CAR |
|---|---|---|---|---|---|
| +10 | +2 | +4 | +1 | +1 | +2 |
| 30 | 14 | 18 | 13 | 12 | 14 |

| RESISTÊNCIA | FORTITUDE | REFLEXO | VONTADE |
|---|---|---|---|
| +10 (+7 Imp.) | +12 | +6 | +5 |

**Perícias:** Blefar 4 (+6), Conhecimento (manha) 8 (+9), Dirigir 4 (+6), Furtividade 2 (+4), Intimidar 12 (+14), Intuir Intenção 8 (+9), Investigar 4 (+5), Notar 6 (+7), Obter Informação 8 (+10).

**Feitos:** Assustar, Ataque Atordoante, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Contatos, Duro de Matar, Esforço Supremo (Salvamento Supremo de Resistência), Esquiva Fabulosa, Iniciativa Aprimorada, Interpor-se, Sorte de Principiante, Trabalho em Equipe.

**Poderes:**
- **Proteção 7** (Impenetrável).
- **Super-Força 3.**

**Combate:** Ataque +6, Dano +10 (desarmado), Defesa 16 (13 desprevenido), Iniciativa +2.

**Habilidades 41 + Perícias 14 (56 graduações) + Feitos 14 + Poderes 20 + Combate 24 + Salvamentos 16 = 129 PP.**

# 3D&T Alpha

## Luke Cage — 27N

**F3 (esmagamento), H3, R4, A5, PdF0; 30 PVs, 20 PMs.**

**Vantagens:** Investigação, Invulnerável (fogo, frio, elétrico, químico, sônico, corte, perfuração, esmagamento), PVs Extras.

**Desvantagens:** Código de Honra dos Heróis, Segredo (Rejeição).

*GUSTAVO BRAUNER E BRUNO SCHLATTER*

7º MAR
Em Financiamento Coletivo
www.catarse.me/7o
neworderediteora
No mundo de 7° Mar, uma ordem de mosqueteiros protege a vida dos nobres, mas também defende virtudes como honra, integridade e fraternidade. É um mundo de espadas e espíritos afiados, no qual uma réplica mordaz pode ser tão letal quanto a ponta de uma arma branca.
Apoiadores do financiamento coletivo ganham desconto na loja online
*EXCETO PARA PRODUTOS DE PRÉ-VENDA.
Confira também nossas outras publicações:
SHADOWRUN CAIXA INTRODUTÓRIA
SHADOWRUN CROSSFIRE
EM BREVE
EDITORA NEW ORDER
neworderediteora.com.br

ESPECIAL

Lothar, Nargom, Klunc, Kadeen e Calamis: os novos heróis de Arton. Como se a Tormenta já não fosse o bastante...

# Guilda do Macaco

## A mesa online oficial de Tormenta RPG

***Tormenta* é o maior RPG do Brasil. Não só "hoje" — *nunca* houve um RPG no país com tanto material. Embora dezenas de escritores tenham colaborado com o universo, o núcleo é criado por seis pessoas — Marcelo Cassaro, Rogerio Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Gustavo Brauner e eu, Guilherme Dei Svaldi. Somos os dois "Trios Tormenta" e, juntos, escrevemos pilhas de material de RPG. O que nunca fizemos? Jogar junto.**

Não que nunca tivéssemos pensado nisso. Afinal, já trabalhávamos juntos e com RPG. Querer jogar junto era natural. Havia um problema: não morávamos na mesma cidade. Isso foi resolvido com o surgimento de plataformas para jogar online. Sim, jogar RPG pela internet já era possível desde os anos 1990 (sessões por e-mail — os "play-by-mail" — eram populares naquela época), mas não era a mesma coisa. As plataformas de hoje não só permitem que você jogue online, como fornecem ferramentas e recursos para sua aventura, como roladores de dados, fichas automatizadas, mapas e mais.

Para deixar as coisas ainda melhores, hoje existem sites de *streaming* —transmissão ao vivo. Juntando as duas coisas, é possível jogar RPG online e transmitir a partida ao vivo, para que outras pessoas assistam. É divertido conhecer e assistir outros grupos. Como eles jogam? Eles combam? Fazem vozinhas quando interpretam? Choram muito quando rolam mal? Além de permitir que essas importantes perguntas sejam respondidas, jogos online são ótimos para apresentar o hobby para leigos.

Era a hora de unir o útil ao agradável.

Entra a *Guilda do Macaco*.

### Juntos, enfim

A *Guilda do Macaco* é uma mesa online e com transmissão ao vivo de *Tormenta RPG*. O grupo é formado pelos autores de *Tormenta*. Aproveitamos isso para fazer da *Guilda* uma mesa "oficial" — tudo que acontece nas partidas entra para o cânone do cenário. Se um NPC morrer durante uma sessão, por exemplo, está tão morto quanto se fosse parte de um romance do Leonel Caldela!

E isso não é a única coisa diferente da *Guilda*. Quando decidimos jogar online e com transmissão, pensei nas possibilidades da mídia. Teríamos pessoas assistindo. E se elas pudessem *participar* do jogo? Uma das coisas que adoro no RPG é o fato das histórias serem abertas — qualquer coisa pode acontecer (por isso, quando mestro, faço as roladas abertas). Arton, o mundo de *Tormenta*, é povoado por uma infinidade de deuses, que vivem interferindo nos assuntos dos mortais. Juntei essas duas coisas e decidi: o público faria o papel dos deuses. Em determinados pontos da história, os eventos seriam decididos pelos espectadores, através de enquetes.

Assim, a *Guilda do Macaco* é uma possibilidade de assistir os autores de *Tormenta* jogando e de participar dos rumos do cenário. É claro que sou suspeito pra falar, mas para mim parece bem legal! Para assistir, basta acessar o **canal da Dragão Brasil**. Jogamos terças alternadas (semana sim, semana não), às 20h30.

O **canal da Jambô** no YouTube tem todos os episódios antigos disponíveis. Mas, para quem quer um resumo mais rápido, as próximas páginas trazem uma recapitulação da história até o momento.

Antes disso, dois recados. Primeiro, a *Guilda* não é o primeiro *stream* de RPG do Brasil. Falamos sobre isso na coluna Dicas de Mestre da edição anterior, então não vamos repetir aqui, mas vale a pena conferir os outros programas. Tem muita coisa bacana!

Segundo: lembram que falei que os autores de *Tormenta* nunca haviam jogado antes? Pois é. Nossa primeira campanha juntos é ao vivo. E com rolagens abertas. E com os eventos interferindo na cronologia de Arton. Sim, as chances de algo dar muito errado são grandes! O que, é claro, torna tudo mais divertido. Nimb não poderia estar mais orgulhoso.

# O elenco

**A seguir estão os históricos e fichas de cada herói da *Guilda do Macaco*, além de como ele é visto por seus colegas.**

## Lothar Algherulff

Lothar é tudo que um paladino deveria ser: corajoso, leal, honesto… Talvez demais. Ele não hesita em atacar um bando de ogros, mesmo sabendo que não tem chance, e acha que é seu dever restaurar sozinho a honra e a glória de sua família e sua ordem.

É muito preocupado com títulos de nobreza, protocolo e relações de poder, mas não porque é ambicioso. Ele apenas quer conhecer todo o jogo para ser um bom servo de algum governante digno. Está acostumado a ouvir todo tipo de zombarias por ser um "cavaleirinho empolado". No reino onde mora, ele e sua ordem são ignorados ou detestados. Se vão para outro reino, muitas vezes são alvo de pena ou de chacotas pelo estado lastimável de seus equipamentos e pela irrelevância da ordem.

Lothar já se porta como um cavaleiro, mas na verdade é pajem de seu tio, *sir* Thuranald Algherulff, o Mastim Mutilado, um homem muito severo e até mesmo cruel, mas ótimo treinador.

*"Tem um bom coração. Ou pelos menos nasceu com um. Mas sua aderência a normas, regras e códigos só pode terminar em tragédia. Se ele quer fazer o bem, precisa se livrar destas amarras, ou corre o risco de se tornar apenas um peão bem intencionado usado por gente mal intencionada."*

*— Nargom*

*"Lothar tem o coração no lugar certo, mas a cabeça ainda não está lá. Ele se preocupa com as pessoas, o que é bom, mas ainda se preocupa demais com nobres, títulos e seus jogos. Ninguém questiona sua coragem, mas é uma pena que ele demonstre piedade nos piores momentos, quando precisamos que ele acerte pelo menos uma espadada."*

*— Calamis*

*"Cavaleiro amigo de Klunc! Cavaleiro corajoso, sempre luta, nunca foge. Cavaleiro dá bônus de flanquear pra Klunc, Klunc gosta! Mas cavaleiro rola mais baixo que Int de Klunc. Klunc ajuda, Klunc ensina cavaleiro a meditar, oooowwwwnnn..."*

*— Klunc*

*"Um herói de verdade! Mas é estranho o jeito como ele se porta e fala com os outros. Vai ver é por causa da armadura. Deve ser ruim vestir aquilo por tanto tempo..."*

*— Kadeen*

## Nargom

Nargom foi adotado pelo temido pirata Draco Mandíbula quando tinha cerca de três anos, e não se lembra de nada antes disso. Criado com os mesmo privilégios de um filho legítimo (Draco nunca teve um relacionamento longo com nenhuma mulher), Nargom foi treinado para herdar o navio — *Caronte* —, a tripulação e os tesouros do pirata. Mas Nimb tinha outros planos.

Traiçoeiramente, o imediato de Draco, um tamuraniano esguio conhecido apenas pela alcunha de Espinha, arquitetou um motim, tomou o comando do *Caronte* e assassinou o capitão. Nargom foi atirado ao mar, para morrer. Mas, mais uma vez, Nimb tinha outros planos. Nargom sobreviveu, não se sabe como, e conseguiu chegar ao Reinado.

Agora, trazendo como lembranças do pai apenas o antigo casaco azul e a bandeira que o representava (um crânio no centro, um cálice à esquerda e a face "6" de um dado à direita, em fundo preto), ele pre-

**Lothar Algherulff:** humano, Vassalo 6, LB; Médio, desl. 6m; PV 63; CA 24 (+3 nível, +9 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: espada longa +12 (1d8+8, 19-20) ou +10 (1d8+12, 19-20) com Ataque Poderoso; hab. código de conduta, devoto (Khalmyr), montaria sagrada (Trebuchet; veja na próxima página); Fort +8, Ref +3, Von +5; For 20, Des 11, Con 16, Int 11, Sab 13, Car 16.

*Perícias & Talentos:* Adestrar Animais +11, Atletismo +8 (+14), Cavalgar +13, Conhecimento (nobreza) +9, Diplomacia +12, Iniciativa +9, Intuição +10, Percepção +10; Ataque Poderoso, Combate Montado, Escudo Destemido, Escudo Veloz, Foco em Arma (espada longa), Foco em Armadura (pesada), Foco em Perícia (Cavalgar), Liderança, Investida Implacável, Investida Montada.

*Desvantagem:* Código de Honra (dos cavaleiros).

*Equipamento:* armadura completa, bainha adornada, escudo pesado, espada longa, esporas de cavaleiro, kit de aventureiro, tabardo.

**Trebuchet:** animal 9*, N; Grande, desl. 15m; PV 72; CA 16 (+4 nível, –1 tamanho, +1 Des, +2 natural); corpo-a-corpo: cascos +11 (2d6+11); hab. faro, visão na penumbra; Fort +9, Ref +7, Von +5; For 20, Des 13, Con 17, Int 2, Sab 13, Car 6.

*Perícias & Talentos:* Percepção +13; Arma Natural Aprimorada (cascos), Corrida, Foco em Arma (cascos), Tolerância, Vitalidade.

*Trebuchet é mais poderoso do que deveria porque era a montaria sagrada de *sir* Thuranald, um cavaleiro de mais alto nível.

tende adquirir experiência e juntar um bando capaz de ajudá-lo a reaver o que é seu de direito.

*"O pirata mais hesitante de que já ouvi falar. No fundo, ele deve saber que a vida de crimes não leva a nada — por isso não quer participar de nenhum combate. Achei que, ao confiar nele, eu poderia ser traído, mas ele sempre foi leal. Nargom não está só fugindo da luta, está fugindo de si mesmo. Quando abraçar a justiça, poderá parar de fugir."*

*— Lothar*

*"Nargom tem o melhor discernimento. Mas ele é um caso curioso. É um pirata filho de um pirata, e deve ter passado um grande tempo no mar, mas parece gostar mesmo é de terra firme — está sempre correndo!"*

*— Calamis*

*"Pirata amigo de Klunc! Pirata dá bônus de Comandar pra Klunc, Klunc gosta! Pirata grande parceiro estratégico de Klunc — pirata se esconde na sombra, Klunc faz a sombra. Pirata tão furtivo que Klunc nunca viu pirata lutar. Klunc acha que pirata é ninja."*

*— Klunc*

*"Não entendo o que ele quer fazer. Um dia quer ajudar os amigos, outro só foge o mais longe possível do perigo… Ou de qualquer coisa. Acho que foi porque ele teve uma infância difícil."*

*— Kadeen*

**Nargom:** humano, Swashbuckler 3/Ladino 3, CB; Médio, desl. 9m; PV 45; CA 22 (+3 nível, +3 Des, +5 Car, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: florete +9 (1d6+5, 18-20); hab. ataque furtivo +2d6, autoconfiança, encontrar armadilhas, evasão, oportunismo, presença paralisante, sentir armadilhas +1; Fort +5, Ref +8, Von +3; For 10, Des 17, Con 14, Int 13, Sab 10, Car 20.

*Perícias & Talentos:* Acrobacia +12, Atletismo +9, Enganação +18, Furtividade +12, Iniciativa +17, Ladinagem +12, Obter Informação +14, Ofício (marinheiro) +11, Percepção +9; Acuidade com Arma, Ataque Sagaz, Especialização em Combate, Esquiva, Fintar Aprimorado, Foco em Arma (florete), Foco em Perícia (Enganação), Impostor.

*Equipamento:* capa elegante, estandarte (bandeira pirata), florete, kit de ladrão.





**Calamis:** elfo, Arqueiro 2/Feiticeiro 3/Guerreiro 1; NB; Médio, desl. 9m; PV 37; CA 25 (+3 nível, +5 Des, +6 Car, +1 Esquiva); corpo-a-corpo: espada longa +3 (1d8+1, 19-20); à distância: arco longo obra-prima +13 (1d8+1d6+3, x3); hab. imunidade a sono, linhagem sobrenatural (primordial), o caminho do atirador (rajada, supremacia à distância), visão na penumbra, zigue-zague; Fort +6, Ref +10, Von +3; For 7, Des 20, Con 12, Int 14, Sab 11, Car 22.

*Perícias & Talentos:* Acrobacia +14, Atletismo +7, Cavalgar +14, Conhecimento (religião) +11, Enganação +15, Furtividade +14, Identificar Magia +15, Iniciativa +14, Percepção +13, Sobrevivência +9; Devoto (Allihanna), Esquiva, Foco em Arma (espada longa), Fundamentalista, Mobilidade, Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Preciso.

*Desvantagem:* Cabeça Quente.

*Magias de Feiticeiro:* 0 — *detectar magia*, *ler magias*, *mensagem*, *raio de fogo*; 1º — *armadura arcana*, *ataque certeiro*, *enfeitiçar pessoa*, *escudo arcano*, *identificação*, *mísseis mágicos*, *montaria arcana*, *recuo acelerado*; 2º — *levitação*. *PM:* 18. *CD:* 18 + nível da magia.

*Equipamento:* arco longo obra-prima, arpéu, capa, espada longa, flechas x20, kit do aventureiro, máscara bucal, pena, pergaminho, tapa-olho, tinta, traje camuflado.

## Calamis

Calamis é um aventureiro e explorador. Gosta de viajar e conhecer novos lugares. Arton, para ele, é um mundo novo e amplo, apenas esperando para ser conhecido. E isso não é à toa: Calamis é um elfo, mas não é nativo de Lenórienn… Nem de nenhuma outra floresta de Arton. Calamis veio de Vitalia!

Logo após chegar a Arton, Calamis foi até Wynlla. No Reino da Magia, foi recebido na corte — afinal, por vir de outro plano, atraiu a atenção dos magos. Lá, encontrou o lugar onde gostaria de estar para sempre — com Kallyena Theuderulf, filha do grão-conselheiro do reino. Sem interesse em conceder a mão de sua filha para qualquer um, o mago disse que Calamis poderia cortejá-la apenas se realizasse um feito à altura de seu amor: destruir a Tormenta! O grão-conselheiro sabia que tal feito era impossível. Justamente por isso o escolheu.

A resposta de Calamis? Partir de imediato para sua missão. Mas não sem antes dizer: "Como vocês humanos vendem suas filhas barato".

*"Tantas risadas, tanto deboche, tanto comportamento caótico… É quase como se ele estivesse tentando esconder algo de si mesmo. Calamis é imprevisível. Ele pode ser ganacioso com a mesma facilidade com que desperdiça um tesouro. Acho que existe algo mais sério, algo sombrio ou terrível, por baixo desse caos. Ou, o que me preocupa, talvez por baixo de tudo não exista nada."*

*— Lothar*

*"É o contrário de Lothar. O caos em forma de elfo. Até gosto disso. Não sei porque reclamam tanto dele. Ser imprevisível não deveria ser defeito. Talvez ele só precise organizar melhor suas prioridades."*

*— Nargom*

ESPECIAL

**Kadeen:** qareen, Bardo 6, CB; Médio, desl. 9m; PV 27; CA 18 (+3 nível, +2 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: cimitarra +3 (1d6+2, 18-20); à distância: besta leve +6 (1d8+3, 19-20); hab. conhecimento de bardo +9, desejos, música de bardo (fascinar, inspirar coragem, melodia revigorante aprimorada, sugestão) 6/dia, pequenos desejos, redução de dano 3/cortante ou perfurante, voo; Fort +3, Ref +7, Von +6; For 9, Des 14, Con 11, Int 16, Sab 13, Car 22.

*Perícias & Talentos:* Atuação (música) +15, Conhecimento (arcano) +12, Conhecimento (religião) +12, Diplomacia +15, Enganação +15, Furtividade +10 (+11), Identificar Magia +16, Iniciativa +11, Intuição +10, Percepção +4; Aparência Inofensiva (CD 19), Conhecimento Mágico, Desejo Aprimorado (*voo*).

*Magias de Bardo:* 0 — *brilho*, *detectar magia*, *ler magia*, *mãos mágicas*, *mensagem*; 1º — *área escorregadia*, *enfeitiçar pessoas*, *escudo arcano*, *mãos flamejantes*, *mísseis mágicos*, *raio do enfraquecimento*, *sono*, *ventriloquismo*; 2º — *imobilizar pessoa*, *raio ardente*, *reflexos*, *teia*, *truque da corda*. *PM:* 17. *CD:* 16 + nível da magia.

*Equipamento:* besta leve, cimitarra, corselete de couro batido, instrumento musical, karakuri musical, virotes x10.

*"Elfo caolho amigo de Klunc! Elfo caolho rouba kill de Klunc. Elfo caolho toca Klunc sem consentimento. Elfo caolho quase morre o tempo todo, nunca ajuda Klunc. Por que elfo caolho amigo de Klunc? Klunc incomodado!"*

*— Klunc*

*"É um elfo bem estranho. Não sei se gosta da gente ou só está andando conosco porque não tem nada melhor pra fazer... Outro dia o tapa-olho dele estava no olho errado. Acho que ele está escondendo alguma coisa."*

*— Kadeen*

## Kadeen

Um devoto fervoroso de Wynna, Kadeen acredita que tudo acontece por conta da Deusa da Magia, e que, por isso, tudo é deslumbrante. Para poder testemunhar mais maravilhas de Arton, se tornou um andarilho, sempre viajando atrás de coisas fascinantes.

Kadeen gosta de ouvir histórias sobre lugares que ainda não conseguiu visitar. Mas, mais do que isso, gosta de contar histórias sobre os lugares que já visitou, para assim mostrar para as outras pessoas como o dom de Wynna se espalha por todo o mundo.

Gregário, Kadeen gosta de estar onde há grandes aglomerações, de conversar e de ajudar os outros. Entretanto, acredita que lugares (ou pessoas) desprovidas de magia são amaldiçoados.

*"Por enquanto, todas as suas canções são alegres. Ele parece não ver que, até agora, só passamos por tragédias, testemunhamos o sacrifício de um nobre heroico e a ascensão de um poder intolerante e supremacista. Kadeen ainda é inocente. Espero poder ajudá-lo quando ele perceber que a maior parte das histórias tem final triste."*

*— Lothar*

*"É uma criança com a sensatez de um adulto. As vezes eu queria ter o poder de ver os mundo com o mesmo olhar inocente que ele desfruta. Mas acho que se nossas aventuras continuarem seguindo o rumo que parecem seguir, essa inocência não durará muito."*

*— Nargom*

*"Acho que Kadeen ainda não se deu conta de que ele mesmo e suas aventuras podem se tornar lendas. Vamos apenas torcer para que sua própria história tenha um final tão feliz quanto as que ele conta."*

*— Calamis*

*"Menino mágico MELHOR amigo de Klunc! Menino mágico canta música bonita que manda dodói de Klunc embora. Menino mágico transforma moeda inútil em presunto e arma pra Klunc. Você incomoda menino mágico, KLUNC MATA!"*

*— Klunc*

## Klunc

Klunc não lembra. Klunc procura tribo perdida de Klunc. Amigos de Klunc compram presunto pra Klunc. Klunc luta por amigos de Klunc.

*"Quase todos os cavaleiros precisam se esforçar a vida toda para estarem à altura do código da cavalaria. Klunc é um cavaleiro que nasceu pronto. Sem instrução, sem conhecer o código, sem nem mesmo saber falar direito, ele faz tudo certo porque inerentemente sabe que é o certo. É corajoso, forte, piedoso. Defende os mais fracos, é leal… Se houvesse mais cavaleiros como este 'bárbaro', Arton não seria um mundo de problemas."*

*— Lothar*

*"Nargom gosta de Klunc! Nargom ensina Klunc a fazer mesura! Sério, Klunc não é só um bárbaro ou um humano bruto: é uma força da natureza. como uma tempestade em alto mar. E meu pai sempre me ensinou a respeitar tempestades."*

*— Nargom*

*"Q que precisa acontecer para alguém ficar assim? Só mesmo uma grande maldição dos deuses! Deve ser vingança de Allihanna, por todo o presunto que ele come. Mesmo assim, Klunc tem o coração no lugar certo e a coragem para fazer o que é preciso."*

*— Calamis*

*"Ele é demais! Vai acabar virando uma lenda! Corajoso, destemido, heroico! Tenho certeza que não sabe o significado da palavra 'medo' (e de muitas outras)!"*

*— Kadeen*

**Klunc:** humano, Bárbaro 6, CN; Médio (há controversias...), desl. 9m; PV 84; CA 16 (+3 nível, –1 tamanho, +1 Des, +3 armadura); corpo-a-corpo: machado grande Grande +10 (3d6+13, x3) ou +8 (3d6+17, x3) com Ataque Poderoso; hab. analfabetismo, fúria 2/dia, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, instinto selvagem, movimento rápido; Fort +10, Ref +5, Von +4; For 21, Des 12, Con 20, Int 7, Sab 12, Car 7.

*Perícias & Talentos:* Atletismo +12, Iniciativa +11, Intimidação +14, Percepção +10; Ataque Poderoso, Duro de Matar, Golpe com Duas Mãos, Grandão, Separar Aprimorado.

*Equipamento:* gibão de peles, machado grande Grande.

O grupo reunido, no final do primeiro episódio da *Guilda*

ESPECIAL

# Anteriormente, na Guilda do Macaco...

**A história começou no ano de 1411, em Karst, um pequeno feudo no reino de Yuden.**

Yuden é uma das nações mais poderosas do Reinado, a única capaz de rivalizar com Deheon, o reino-capital, em influência política, poder econômico e força militar. Chamado de "O Exército com uma Nação", Yuden tem uma cultura militar que deixou a nação forte, mas também agressiva e intolerante.

Alguns anos atrás, graças a uma manobra do antigo rei-imperador, quem assumiu o trono de Yuden foi Lady Shivara, uma nobre que defende ideais de justiça e igualdade, e poderia mudar essa cultura. Mas, com a queda do Rei-Imperador nas Guerras Táuricas, Shivara teve que assumir o trono do próprio Reinado e deixar o governo de Yuden nas mãos de um conselho.

Ninguém sabe o que vai acontecer disso, mas não é segredo que a ascensão de Shivara não foi bem recebida em vários círculos do reino. Afinal, antigos ódios não são facilmente esquecidos...

## Aventura 1

### (episódio 1)

Os personagens, cada um por seu próprio motivo, chegaram ao castelo de Karst, uma fortificação rústica no topo de um penhasco. Lá, falaram com **Lady Ayleth**, filha do **Barão Abelard**, o senhor do feudo. O barão havia partido alguns dias antes para investigar o surgimento de monstros e não havia voltado. Ayleth pediu aos personagens que encontrassem seu pai e o trouxessem de volta para casa.

O grupo investigou o paradeiro de Abelard, e acabou encontrando-o ferido e preso numa torre em ruínas. Os personagens libertaram o barão, mas foram atacados por uma horda de criaturas subterrâneas, lideradas por uma figura misteriosa, que apenas observou tudo das sombras. Com a ajuda de um peculiar mascate e sua carroça cheia de bugigangas, o grupo conseguiu escapar e levar o barão até seu castelo.

## Aventura 2

### (episódios 2 e 3)

A segunda aventura começou com Abelard explicando sua história. Enquanto investigava o surgimento de monstros no feudo, o barão e seus homens chegaram a uma aldeia abandonada. Lá, foram cercados — não por monstros, mas por soldados de Yuden! Os homens de Abelard foram mortos; o próprio barão foi capturado e deixado na torre onde foi encontrado pelos heróis. Mas não sem antes escutar o nome do comandante de seus captores: Coronel Reggar Wortric.

Abelard pediu ao grupo que encontrasse provas do envolvimento do coronel. Para isso, os personagens foram até o quartel general da cidade militar de Warton, onde o gabinete do coronel ficava. O quartel era palco de uma cerimônia e, usando essa festividade como cobertura, os aventureiros se infiltraram no prédio. Lá, encontram a prova: uma carta com ordens para que Reggar capturasse Abelard. Encontraram outra carta, também, com uma nova ordem para o Coronel — ir até Karst e matar Abelard. Para piorar, Reggar deveria garantir que não houvesse nenhuma testemunha. Para isso, deveria matar *todos* no feudo.

Os personagens acabaram sendo vistos e atacados pelos soldados do quartel. O mestre de Lothar, *Sir* Thuranald, enfrentou o próprio Reggar Wortric para permitir que o grupo escapasse do quartel e de Warton. Os heróis partiram de volta para as terras do barão o mais rápido que conseguiram. Chegaram cansados, desnutridos e feridos, mas conseguiram avisar Abelard com antecedência.

## Aventura 3

### (episódios 4 e 5)

Na terceira aventura, o grupo, junto com Abelard, lutou para defender o castelo de Karst de um batalhão yudeniano liderado pelo Coronel Reggar Wortric. Mas era uma batalha perdida. Assim que o povo do feudo teve tempo de fugir, os personagens escaparam, junto com Lady Ayleth e dois criados de confiança — Lora, a aia de Ayleth, e Lasus, seu tutor e também um alquimista. O Barão Abelard, entretanto, ficou para trás. Estava lutando contra o coronel e, quando Klunc arremessou um barril de fogo alquímico na direção dos dois, foi engolido pelas chamas.

O grupo decidiu ir para Deheon, apresentar as provas do crime do coronel para a corte imperial. Havia um problema, entretanto — escapar das fronteiras de Yuden. Felizmente, Nargom conhecia um esconderijo de piratas e outros foras da lei, onde o grupo conseguiu uma "carona" até Deheon através de rios e canais pouco conhecidos.

Barão Abelard: nobre legal e mentor palpiteiro. Infelizmente, não durou muito...

## Aventura 4

### (episódios 6, 7 e 8)

A quarta aventura começou em Valkaria, a capital do Reinado e maior cidade de Arton. Ao chegar no Palácio Imperial, os personagens descobriram que para conseguir uma audiência com a Rainha-Imperatriz teriam que ter o favor de um nobre.

Lady Ayleth. Ou algo assim — nunca acertam o nome dela!

No Palácio, os heróis conheceram o Marquês Thibault, um dos membros da elite de Valkaria, que tinha acesso a Shivara. Para colocar o grupo numa audiência com ela, Thibault exigiu que lutassem em nome dele no Torneio dos Lordes, um campeonato de trios na Arena Imperial. Lothar, Klunc e Calamis enfrentaram monstros da Arena e equipes rivais, e sagraram-se campeões — com a ajuda de Nargom e Kadeen, que descobriram e impediram um plano dos outros finalistas para trapacear.

## Aventura 5

### (episódios 9, 10 e 11)

Tendo vencido o Torneio dos Lordes, o grupo conseguiu uma audiência com a Rainha-Imperatriz. Tudo que tinham que fazer era esperar um mês. Claro que, em Valkaria, nada é tão fácil assim... Certo dia, enquanto andavam pelas ruas da metrópole, foram atacados por bandidos que tentaram sequestrar Ayleth. O grupo conseguiu impedi-los. A confusão atraiu a guarda da cidade e também uma menina de rua que disse para os heróis seguirem-na. Aconselhados pela intuição de Nargom, o grupo seguiu a garota, que se chamava Moli, em vez de esperar pela guarda.

Moli conduziu os aventureiros até uma taverna, onde um meio-elfo esperava por eles. O meio-elfo era Paollus, líder da Companhia dos Irmãos, uma irmandade de foras da lei que operava em Valkaria. Paollus explicou que os capangas que os atacaram eram membros da Casa Blasanov, outra irmandade criminosa. Os Blasanov tinham laços com Yuden e eram muito influentes nas ruas da metrópole, inclusive tendo guardas da milícia em seus bolsos. O grupo não estaria seguro em nenhum lugar da capital, exceto se fossem protegidos pela Companhia dos Irmãos. Paollus ofereceu essa proteção em troca de um favor: encontrar um casal de capangas seus — Etgar, um esguio atirador de facas, e Sybel, uma elfa pugilista —, que estavam desaparecidos.





Com Ayleth em segurança na taverna de Paollus, os personagens partiram para Nitamu-ra, o bairro dos descendentes do Império de Jade e último paradeiro conhecido dos capangas. Lá, investigaram e descobriram um armazém para onde Etgar e Sybel teriam ido. No prédio, encontraram tamuranianos trabalhando em condições precárias e foram atacados por dois monges. Os aventureiros derrotaram os monges, mas a mestra deles, uma tamuraniana chamada Kazumi, apareceu e os atacou. Em meio a surra, os heróis perceberam que Kazumi achava que eles eram os responsáveis pelos escravos. Quando conseguiram convencer a monja de que era o contrário, ela parou de atacar e explicou o lado dela. Kazumi sabia que seus discípulos tinham vindo para o armazém, e que o prédio era um esconderijo do Clã da Lótus — *outra* organização criminosa, esta sediada em Nitamu-ra — e veio atrás para ajudá-los. Quando chegou, achou que seus discípulos estavam tentando salvar os escravos, e que os personagens fossem guardas do Clã.

Enquanto conversavam, o armazém foi cercado por capangas da Lótus. Kazumi partiu para enfrentá-los, dizendo para o grupo investigar o prédio em busca dos líderes da organização. Os aventureiros se embrenharam no interior do armazém, enfrentando ogros, uma sala com fumos alucinógenos e poços de ácido até, por fim, encontrarem o líder do Clã, o ancião Dyang So-Dak, e seu braço direito, o samurai Izuka, o Impiedoso. Enquanto Dyang usou magia para fugir, Izuka enfrentou o grupo. Com sua katana ancestral, o samurai era mais do que capaz de derrotar todos os heróis. Infelizmente para ele, Klunc quebrou a espada, acabando com o combate. O grupo descobriu que Dyang So-Dak havia dominado a mente de Izuka, mas com um misto de suas próprias magias e palavras, conseguiram quebrar a influência do feiticeiro. Encontraram os dois capangas, que estavam presos, aguardando para serem dominados por So-Dak, e os libertaram. Na saída do armazém, encontraram Kazumi, ferida mas vitoriosa. Os discípulos da monja também haviam sido dominados pela magia de So-Dak, por isso estavam lutando pelo Clã da Lótus.

A aventura acabou com os personagens voltando para a taverna de Paollus.

## Aventura 6

No próximo episódio os personagens enfim terão sua audiência com a Rainha-Imperatriz. Será que as provas que possuem serão suficientes para convencer a soberana do Reinado de que há uma conspiração em Yuden? Assista a *Guilda* para descobrir!

Nas próximas páginas, fique com um mini-conto de Lothar Algherulff, pelo próprio Leonel Caldela.

*GUILHERME DEI SVALDI*

Na *Guilda do Macaco*, os criadores de *Tormenta* — **Marcelo Cassaro**, **Rogerio Saladino**, **J. M. Trevisan**, **Gustavo Brauner** e **Leonel Caldela** — exploram seu próprio mundo, enquanto tentam sobreviver aos planos maléficos (e por enquanto mal-sucedidos) de **Guilherme Dei Svaldi**.

Para assistir os próximos episódios, **siga nosso canal no Twitch**! Para ver os episódios anteriores, vá para o **canal da Jambô no YouTube**!

ESPECIAL

# Sobre Lothar Algherulff, da Nova Geração dos Leões

Se você promete *que não vai me punir por nenhuma resposta que eu der, eu conto. E também não pode falar para o castelão, ou ele vai me punir também. Adultos estão sempre dando um jeito de punir crianças. Vocês acham que nos enganam, mas nós somos muito mais inteligentes.*

*De qualquer forma, você está perguntando uma bobagem, como todos os adultos, aliás, porque não há nada para saber sobre Lothar. Ele está preso aqui conosco neste castelo escuro e frio, com esses velhos escuros e frios, nesse reino escuro e frio, não? Está escovando o cavalo do Mastim Mutilado e ouvindo as arengas de* sir *Osthorguld, não? Ele não conhece muita vida fora daqui, e nem deve conhecer todas as partes do castelo, porque muitas alas estão fechadas há anos, ou ao menos é isso que o castelão diz. Ele fala que hoje em dia os cavaleiros não têm mais dinheiro para manter servos, e por isso o castelo está caindo aos pedaços. Deve ser por isso também que ninguém dá a menor importância para a Ordem do Leão e por isso que põem crianças inocentes como eu para trabalhar como escravas. E ainda têm coragem de criticar os minotauros!*

*Ei, solte minha orelha! Já vou contar sobre Lothar, já que você está tão desesperado para saber.*

*Lothar é meu primo, mas isso também não deve ser surpresa nenhuma se você se interessa pela bosta da Ordem do Leão o suficiente para querer saber sobre uma bosta de pajem. Não me olhe assim, você prometeu que não ia me punir se eu respondesse a verdade! E a verdade é que a ordem, o castelo e nossa vida aqui são todos uma bela bosta. Meu primo Lothar não pensa assim. Ele gosta da Ordem, por alguma razão. Acho que ele acredita na ladainha de* sir *Osthorguld. Talvez ele e o próprio* sir *Osthorguld sejam os únicos que acreditam de verdade. O velho eu até entendo. Ele tem um milhão de anos de idade e é o líder da ordem. Está caduco demais para fazer qualquer outra coisa e, se ele não acreditar na própria ordem que comanda, quem vai acreditar, não é? Mas Lothar tem só dezenove anos e parece que vive no mundo das histórias que contam para a gente dia e noite. Ele deve ter a cabeça muito dura para continuar acreditando mesmo sendo pajem do Mastim Mutilado!*

*Você também não pode me punir por chamar* sir *Thuranald de Mastim Mutilado. Ele mesmo gosta do apelido, porque mete medo em todo mundo. Dizem que ele era chamado só de Mastim, por ser feroz e impiedoso, até entrar em uma briga feia com mercenários de Portsmouth. Ele matou todos, mas acabou com metade do rosto destruída. Dizem também que naquela época havia um clérigo no castelo, mas que a alma de* sir *Thuranald era tão negra que a magia de cura não funcionou e o clérigo perdeu a fé. Hoje o Mastim está velho, parece mais o Mastim Manco, se você quer a minha opinião! Mas ele continua sendo um cavaleiro, continua sendo mau e continua treinando novos pajens, para que virem escudeiros e depois cavaleiros. Espero que, quando chegar minha vez, ele já tenha sido devorado por um otyugh ou coisa assim. Não há muitos outros cavaleiros na ordem que possam treinar novos candidatos.*

*A nossa família vive à sombra da porcaria da Ordem do Leão há mais de mil anos, se é que você pode acreditar nisso. Dizem que, na época em que todo mundo vivia no continente sul, a ordem era até respeitada, grande, com várias famílias nobres. Nosso lema era "Liderar por dever, lutar com orgulho". Mas então houve algo chamado Grande Batalha. Nossa ordem e nossa família ficaram do lado errado, foram derrotadas e fugiram para o continente norte junto com todos os outros refugiados. No final, sobraram poucos Algherulff, todos cavaleiros. Eles se estabeleceram num reino chamado Svalas. Construíram este castelo, fizeram aliança com o rei... E, como estamos falando da minha família, é claro que tudo foi por água abaixo. O reino de Yuden conquistou Svalas. A Ordem do Leão lutou junto com o antigo rei, mas de novo foi derrotada. É de impressionar que esses cavaleiros todos se apeguem à história da ordem quando, se você parar para pensar, ela é um amontoado de derrotas com um pouco de miséria e chatice no meio. Enfim, os cavaleiros do Leão tomaram uma surra de novo. Pelo menos puderam ficar com o castelo, porque o Reinado puxou a orelha de Yuden e forçou o novo rei a deixar os nobres antigos em paz. Então a ordem continuou capengando, se arrastando pelas décadas neste reino que nos odeia. Foi daí que veio o novo lema da ordem: "Só a honra traz autoridade".*

*E o que isso tem a ver com Lothar? Bem, se você fosse um nobre esperto com o sobrenome Algherulff, o que você faria? Se respondeu "daria o fora bem rapidinho", você ganhou um pote de gorad! Todo mundo que pode vai para bem longe deste reino, tenta esquecer a ordem e fingir que o dever que todo Algherulff tem não existe. Mas, como pega mal não dar atenção* nenhuma *para os leões, os espertos mandam para cá quem está sobrando. Quando um nobre já tem herdeiros e bocas demais para alimentar, chuta um filho mais novo para o Castelo do Leão do Norte para virar pajem, escudeiro e enfim cavaleiro.*

*Lothar foi mandado para cá pela mesma razão que eu e que quase todo mundo: ele estava sobrando.* Sir *Osthorguld é nosso tio-avô, ou avô, ou primo em quinto grau afastado. Nós chamamos o Mastim Mutilado de tio, mas talvez ele seja um primo também. Todos os outros cavaleiros são primos ou tios. O castelão é só um plebeu, mas se você quer a minha opinião ele é mais esperto do que todos esses cavaleiros juntos. Os servos também são mais divertidos que os cavaleiros, mas quase todos estão velhos demais para cumprir suas tarefas. Nós, os pajens e noviços, fazemos boa parte do trabalho, e por isso o castelo está essa imundície. Entre pajens e noviços, somos apenas cinco: Lothar e Rholland, os mais velhos, e nós, os mais novos. Rholland estava no caminho para ser cavaleiro junto com Lothar, mas quebrou a perna feio em um acidente de cavalo e, por estarmos neste fim de mundo, ninguém conseguiu um clérigo a tempo. Ele agora nunca mais vai ser cavaleiro. Sei lá o que vão fazer com o coitado! Lothar ficou muito triste quando isso aconteceu, os dois são muito amigos.*

*Lothar é uma das únicas pessoas realmente boas aqui. Quer dizer, os cavaleiros* são *bons, com exceção do Mastim, mas são todos muito tristes. Acho que viver a vida toda num lugar como este suga sua alegria pelas orelhas enquanto você dorme. Mas Lothar é bom conosco, apesar de ser sério. Ele gosta de dar o exemplo, não só arengar sobre alguma história que ouviu de seu tio que ouviu do tio dele que ouviu sabe-se lá de quem. Meu primo não é muito esperto, porque acha que vai levar a ordem a uma nova fase de glórias, mas ninguém é perfeito, não?*

*Lothar já foi punido algumas vezes. Os cavaleiros adoram punir. Acontece que, desde que Svalas foi*

*conquistado, a Ordem do Leão não confia mais em governantes. Acha que os reis têm que provar ser dignos antes que os cavaleiros sirvam a eles. Uma boa política, porque os reis de Yuden eram todos bandidos odientos! Bem, quando aquela tal Rainha Sharpblablablá assumiu o trono de Yuden, ainda assim os cavaleiros acharam que ela tinha que provar ser digna! É claro que ela não deu a menor importância para uma ordem esquecida que não pediu uma audiência, mas isso só serviu para deixar os velhos ainda mais rabugentos e cheios de picuinhas. Lothar acha que é hora de os leões oferecerem seus serviços à rainha, e por isso já passou várias noites preso na masmorra. Eles acham que um pajem não pode ter opinião. Um noviço como eu, então? Eles arrancariam minha língua se tivessem um clérigo para fazer ela nascer de novo quando eu me sagrasse cavaleiro!*

*Aliás, há muito não temos um clérigo aqui. Eu mesmo nunca vi um depois que fui batizado. Mas Lothar reza para Khalmyr sempre que pode. Rholland diz que isso é porque Lothar é um guerreiro iluminado, alguém que só aparece raramente, mas acho que é porque ele bateu a cabeça quando era criança. É a única explicação. Ninguém especial pode aparecer aqui porque ninguém vem para cá. Ninguém que importe. O castelo é só um depósito de velhos que se acham muito importantes. E o nome, "Ordem do Leão"... A ordem tem esse nome porque é muito antiga, mas desde então já surgiram várias outras ordens com o mesmo nome, e a maioria mais importante! Uma vez chegou aqui uma comitiva imponente, com guardas e arautos, pedindo para falar com o líder da Ordem do Leão.* Sir *Osthorguld se paramentou todo com a maior dificuldade, desceu para receber os convidados... E então descobriu que eles estavam procurando outra Ordem do Leão, que fica em Collen! Eu não sabia se caía na gargalhada ou se ficava com pena do velho.*

*Bem, aí está! Eu falei a verdade, então nada de punições! Já estou fugindo de uma punição só para ficar aqui falando com você. Nunca vi ninguém querer saber tanto sobre uma ordem que nem esta e sobre um pajem sem importância. Mas, se você queria saber sobre alguém neste castelo, pelo menos perguntou sobre um dos melhores. Não conte para ele, mas eu gosto de Lothar.*

**Coronel Reggar Wortric, o vilão. Um rival para a força do grupo?**

IN COLOR!

GABINETE DE SALADINO

HORROR! TERROR! SUSPENSE!

NOSSO MESTRE DO TERROR MOSTRA QUE ALGUMAS PIADAS PODEM SER MORTAIS

# MEDO DE PALHAÇOS

**Vamos lá, não seja tímido! Admita, você tem! O nome certo, deixemos claro, é coulrofobia, um neologismo ainda não reconhecido oficialmente, mas amplamente utilizado para se referir ao pavor de palhaços.**

A fobia de verdade é caracterizada quando a pessoa, ao estar diante de alguém vestida ou maquiada como um palhaço, ou mesmo imagens e reproduções, tem ataque de pânico, náusea, falta de ar e alteração do ritmo cardíaco.

A maioria das pessoas não chega a essa intensidade, mas com certeza guarda dentro de si um pouco do medo de palhaços. E se o medo não for tão explicíto, pelo menos não morre de amores por eles. Não se for são. Ou, no mínimo, tem lá sua desconfiançazinha de que, no fundo, aqueles caras risonhos não estão fazendo nada de bom.

É curioso perceber como uma imagem que deveria ser engraçada e divertida consegue causar tanto desconforto, ao ponto de causar pesadelos e – como não podia deixar de ser – virar tema de filmes de terror. E quantos filmes!

Fazendo um pequeno levantamento rápido, pode-se encontrar mais de cem produções! E isso sem contar filmes (e séries) em que o palhaço não é o tema principal, mas está lá no meio (sozinho ou acompanhado), aproveitando a situação para assustar a audiência incauta.

Um dos primeiros filmes com uma imagem assustadora de palhaço é de 1928! Ainda na era do cinema mudo *Laugh, Clown, Laugh*, (que chegou a receber o título *Ri, Palhaço, Ri,* em Portugal) o genial ator **Lon Chaney** interpreta Tito, um palhaço de circo que entra em melancolia profunda ao perceber que nutre sentimentos impróprios por Simonetta, garota que encontrou ainda criança e criou como filha. Ao mesmo tempo, um pretendente rejeitado da garota passa a ter ataques incontroláveis de riso. O filme é um drama psicológico, mas o palhaço de Lon Chaney passa em várias cenas uma imagem assustadora e ameaçadora, usada várias vezes em filmes, quadrinhos e na cultura popular.

A parti daí, as aparições de palhaços se multiplicaram, ainda que não fossem o tema principal. Isso aconteceu tanto em séries clássicas de suspense e terror, como *Além da Imaginação, Galeria do Terror, Quinta Dimensão, Contos da Cripta* (só pra citar algumas), quanto em HQs (importadas e nacionais).

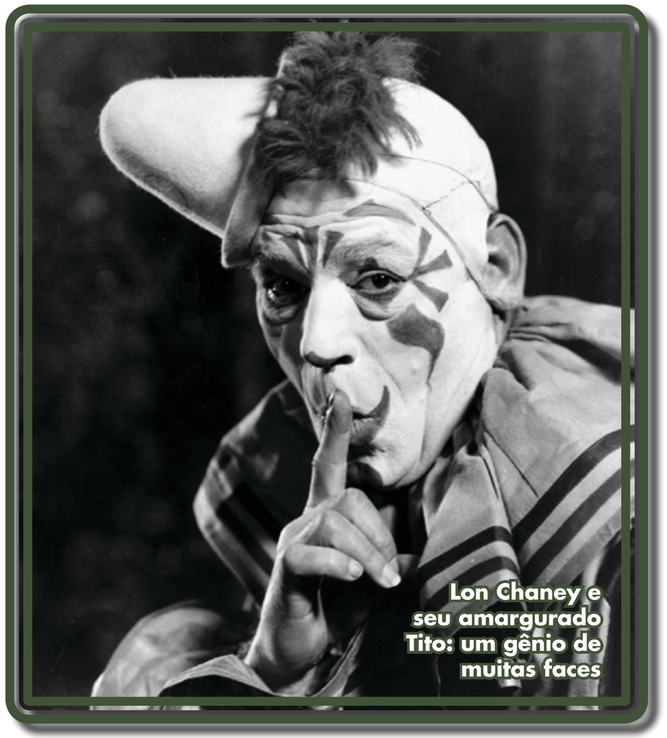
Mas a partir da década de 1980, palhaços ressurgiram em toda sua glória espalhafatosa. Aliás, um dos elementos mais forte nos filmes de terror da época era justamente o espalhafato e o exagero visual, o que servia sob medida para nossos amigos risonhos. Nesta época morreu **Larry Harmon**, o intérprete mais conhecido do palhaço Bozo. Sua biografia esteve envolvida em controvérsias, mostrando que a vida do palhaço mais conhecido da TV americana não era tão divertida assim. A morte de Harmon ajudou a trazer o assunto à tona de uma forma não tão engraçada, o que facilitou — por linhas tortas — a aceitação de palhaços malvados por parte do público.

Outro fato importante é que, em 1986, **Stephen King**, já aclamado como o maior nome da literatura de horror, lançou o romance *It* (no Brasil, *A Coisa*). Nele, um grupo de crianças de Derry, cidade no estado do Maine, nos Estados Unidos, enfrenta Pennywise, um palhaço assassino (que, para ser sincero, não é só um palhaço assassino. Mas vamos evitar spoilers!). O livro foi sucesso imediato, se tornou referência na literatura de terror e gerou uma minissérie para a TV na década seguinte, com **Tim Curry** (de *The Rocky Horror Picture Show*) no papel de Pennywise.

Ainda nos anos 80, floresceram filmes assustadores com "monstros" de cara pintada. Começando, inusitadamente, por *Poltergeist* (1982), um filme onde ninguém morre, mas que ainda assim apavorou audiências do mundo todo. Há muita coisa assustadora ali, mas a sequência com o palhaço de brinquedo tirou o sono de muita gente. Em seguida, vieram produções como *Blood Harvest* (1987), *Out of the Dark* (1988), *Clownhouse* (*Palhaço Assassino,* 1989) e o grande sucesso (mais ou menos) trash que acabou virando cult, *Killer Klowns from Outer Space* (*Palhaços Assassinos*, 1988 — o povo não era muito criativo pra dar nomes em português).

Chegando a década de 1990, além do já cidato *A Coisa*, tivemos também: *Carnival of Souls* (*Parque Macabro,* 1998, de **Wes Craven**, o mesmo diretor de *A Hora do Pesadelo*) e *The Clown at Midnight* (*O Palhaço Assassino,* de novo, de 1999).

Nos anos 2000, a coisa (não a do Stephen King) parecia ter saído do controle, em partes porque muitos estúdios e diretores queriam entrar na onda do sucesso de *A Coisa* (agora sim, a do Stephen King). Alguns dos filmes com palhaços que saíram na época: *Camp Blood* (2000), *Killjoy* (2000), *S.I.C.K. Serial Insane Clown Killer* (2003), *Gacy* (2003, baseado na história real de **John Wayne**



Lon Chaney e seu amargurado Tito: um gênio de muitas faces

**Gacy**, um serial killer que era palhaço na vida real), *House of 1000 Corpses* (*Casa dos 1000 Corpos,* 2003), *Fear of Clowns* (2004), *Devil's Reject, (Rejeitados pelo Diabo*, 2007), *Within the Woods* (2005), *Drive-Thru: Fast Food da Morte* (2007), *Secrets of the Clown* (2007), *100 Tears* (2007), *Clownstrophobia* (2009).

E não parou por aí. De 2010 até hoje, várias produções fizeram o possível para nos mostrar que o medo de palhaços é uma excelente ferramenta de sobrevivência: *The Last Circus* (*Balada do Amor e do Ódio,* 2010), *Klown Kamp Massacre* (2010), *GingerClown* (2012), *Stitches* (2012), *Sloppy the Psychotic* (2012), *All Hallow's Eve* (2013), *Bongo: Killer Clown* (2014), *Circus of Dead* (2014), *Clown* (2015) e o perturbado *31* de Rob Zombie (2016).

E isso só pra falar de filmes. No que diz respeito a séries de TV, vale mencionar *Carnivale* (2003 a 2005), *Psychoville* (de 2009 a 2011) e *American Horror Story* (*Freakshow*, a temporada de 2014).

Ufa! Tudo isso de filme com palhaços — e a lista está longe de ser completa! O assunto é tão rico e extenso que daria para encher uma enciclopédia... E na verdade, isso já aconteceu!

A equipe do **site Boca do Inferno** fez um tremendo levantamento sobre o assunto e acaba de publicar ***Medo de Palhaço — A enciclopédia definitiva sobre palhaços assustadores na cultura pop***, um livrão que aborda tudo sobre esses seres de roupas espalhafatosas, nariz vermelho, cabelo colorido e uma vontade insana de matar pessoas. Uma excelente pedida para quem (por motivos que eu não entendo lá muito bem) se interessa pelo assunto.

Em tempo: vários dos filmes citados aqui estão disponíveis nos populares serviços de *stream*.

Veja por sua conta e risco, afinal... são palhaços!

*ROGERIO SALADINO*

ELDE É A PRINCESA DE ADELAIDE E ESTÁ PRESTES A SE CASAR COM UM PRÍNCIPE. APESAR DE AMAR APENAS LAZARSFELD.

NÃO BASTASSE ISSO, UMA GRANDE AMEAÇA SOBREVOA O REINO, PROJETANDO SOMBRA E MEDO, TRAZENDO FOGO E MORTE.

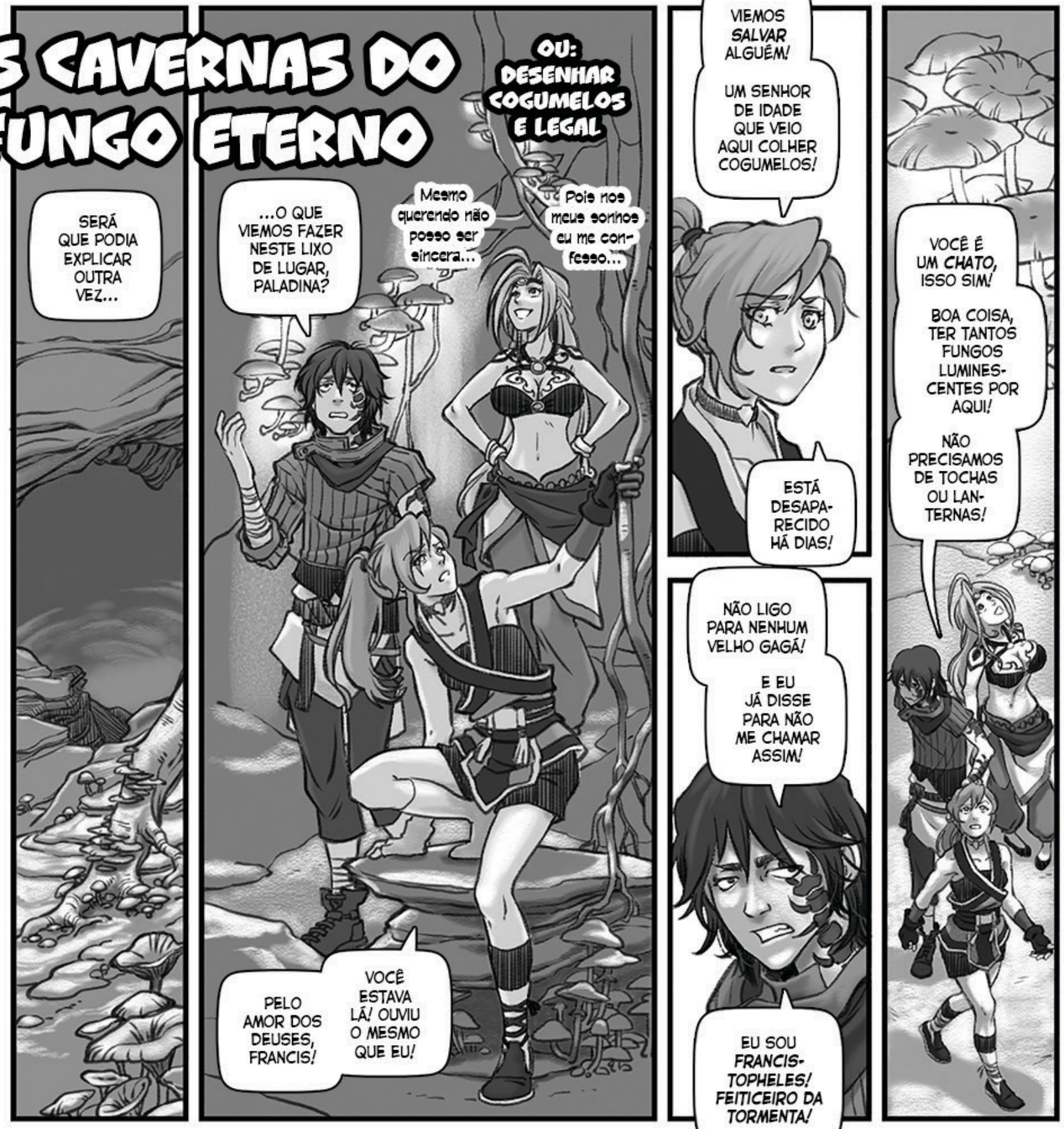
SERÃO EXIGIDAS DE ELDE QUALIDADES QUE ELA SEQUER IMAGINA QUE EXISTAM, ENQUANTO TODOS A OBSERVAM, EM MEIO ÀS CINZAS...

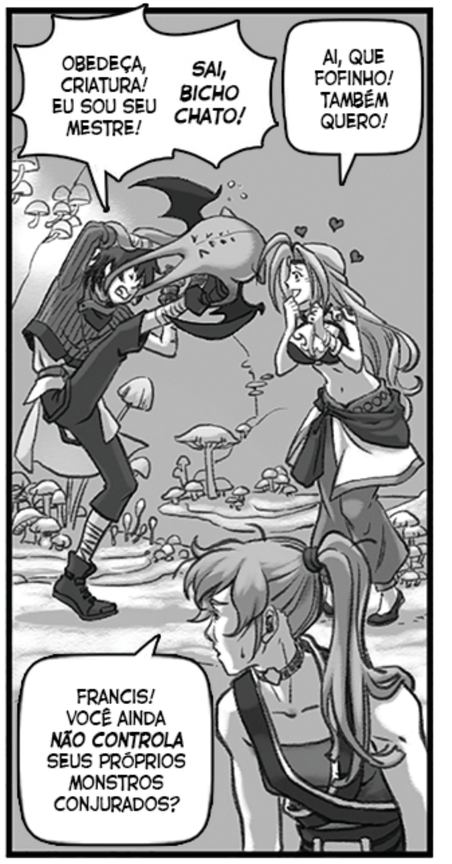
ELDE

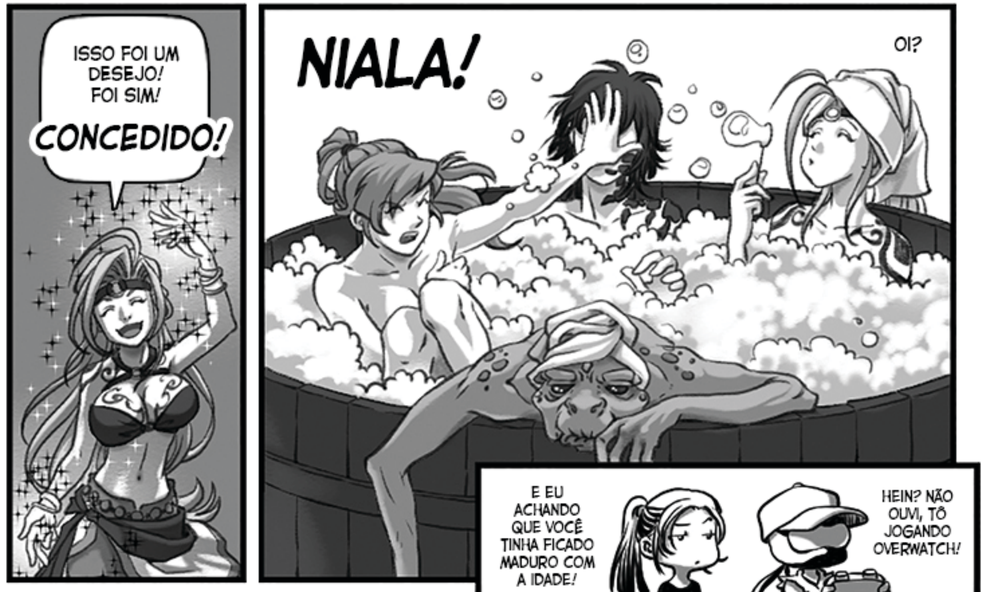
GLAUCO LESSA

# AS CAVERNAS DO FUNGO ETERNO

## OU: DESENHAR COGUMELOS É LEGAL








ERICA AWANO • ARTE MARCELO CASSARO • ROTEIRO

# AMIGOS DE KLUNC

## Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mór

### Aventureiros

Abraão Aires Urquiza De Carvalho
Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano Cleber Tume
Adriano Fernandes Da Silva
Adriano Ferreira Araujo
Adriano Jesus
Adriano Tavares
Aggeu Luna
Airton Luiz Tulio Júnior
Aislan Torres
Alan De França Santana
Alan Fred
Albano Francisco Schmidt
Aleksander Sanandres
Alessandro Barreto Miranda
Alex Myller Duarte Lima
Alex Rodrigo Rezende
Alex Saraiva Mamedes
Alexandre Esperança
Alexandre Ferreira Da Silveira
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Thiesen
Alexsandro Alves
Allan Cardozo
Allan César
Allan Melo De Brito
Allan Razuk De Oliveira
Allan Rodrigo Dias
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Alyson Marques
Alysson Lago
Ana Lucia Lieuthier
Anderson Corte
Anderson Evangelista
Anderson Fortes De Oliveira
Anderson Lima Oliveira
André Centeno De Oliveira
Andre Da Silva Barbosa
André David Sitowski
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luís
Andre Luiz Nunes
André Peres
André Tepedino
André Vieira
Andrei Fernandes
Andrino Coelho
Andrio Santos
Angelo Castelan
Angelo Gabriel Mari
Antonio Arleudo Costa
Antonio Figuero
Argus Fernandes
Arielton Brito
Aroni Da Luz De Oliveira
Artêmio Vasconcelos Santos Júnior
Arthur De Andrade Arend
Arthur Electo De Moura Lima
Arthur Lotuz
Arthur Sarmento
Artur De Figueirêdo Araújo Melo Mariz
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Baptista
Augusto Chagas Pedroso
Augusto Gama Soares
Augusto Montauriol
Augusto Santos
Bárbara Vasconcellos Abbondati
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bruce Azkan
Bruno Alves De Souza
Bruno B. Soraggi
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bertuga
Bruno Bonfim
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Groposo Pavão
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Lopes Cotrim
Bruno Machado
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Nascimento
Bruno Ornelas Guerra
Bruno Parolini
Bruno Silveira
Bruno Stoy Locatelli
Bruno Trentini
Bruno Trombin
Bruno Vassalo Da Silva
Bruno Venancio Lopes
Bruno Vinicius Da Silva -= Zaba =- Cadu Facina
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Capella
Caio Cruz
Caio Favero
Caio Henrique Bellini De Mello
Caio Henrique Pereira
Carlo Frederico Moro
Carlos "Grande Castor" Gonçalves
Carlos "Meio-Elfo" Netto
Carlos Alberto Schwarzer Junior
Carlos Augusto Boson
Carlos Bergonzini
Carlos Daniel
Carlos F. Dos Santos
Carlos José Gurgel Xavier
Carlos Junior
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Mendes
Carlos Pereira
Cauã Roca Antunes
Cauê De Gouveia Berenguer Da Silva
Cedrick Cremonez Faria
Celso Antonio Martins
Celso Guedes De Jesus
Charles Chu
Christian Medalha Justino
Claudiapink Pinkmanicomio
Cláudio Alê
Clayton Varela
Cleder Sampaio Coelho
Cleison Rafael Da Silva Ferreira
Cleiton Chaves
Cleytton Cartanoly
Cristhian Heck
Cristian Drovas
Cristiano Alberti Linhares
Cristiano Lopes Lima
Cristiano Motta Antunes
Dan Cruz
Dan Migueis
Daniel Abreu
Daniel Alencar
Daniel Araujo Gomes
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Braga
Daniel De Andrade Lima
Daniel De Araujo Freitas
Daniel De Paula Ferreira Nascimento
Daniel Lemos
Daniel Marques
Daniel Pellucci
Daniel Poleti
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Teixeira Da Rosa
Daniel Viana Rodrigues
Danilo Albuquerque
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Domingues Quirino
Danilo Machado
Danilo Simonetti
Danilo Souza
Danilo Vieira Battistini
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Cunha
Davi Mascote Domingues
Davi Roberto Limeira
David Acioli
Dayan Kirsten
Demian Machado
Denière Martins
Denis G Santana
Denis L. Raigorodschi
Denis Roberto Macedo Da Silva
Dennys Laubé
Dettmann Mendes
Dheyrdre Machado
Dhiego Cavalcante Dos Santos
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego Bernardo Chumah
Diego C. De Souza
Diego Dal Bianco
Diego Domingos
Diego Felipe
Diego Goncalves
Diego Kober
Diego Noura
Diego Rodrigues Pereira
Diego Santos
Diego Silveira Martins Marques
Diogo Augusto De Barros Lopes
Diogo Becker
Diogo Kawer De Lima Carneiro
Diogo Luiz Barcellos Volpi
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Rodrigues
Diogo Simas Machado
Donizete Sn
Douglas Marthim
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Douglas Vieira Dias
Dutra Santana Longo
Eberson Lima Spadoni
Ed Carlos Bicudo
Eddie Junior
Edimar Barbosa Miranda Junior
Edina Arouca
Edison De Souza Garcia
Eduardo Cesar Silva
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Rafael Schmidt
Eduardo Souto Da Silva Herter
Eduardo Tavares Machado
Elder Dolinski
Eliel Junior
Elisa Rocha
Elton Rigotto Genari
Elton Rodriguez
Elton Silvério
Emily Matias
Emir Beltrao Da Silva Neto
Enrico Tomasetti
Eric Vieira Americo Da Silva
Erick Faria Teves
Erick Torres
Ericki Haras
Erik Dos Reis
Esley Da Silva Barboza
Evandro Gurgel
Everton Belo Santos
Fabiano Agripino De Castro
Fabiano Ahnert
Fabiano Martins Caetano
Fabio Casanova
Fábio F Lorena
Fábio Gicquel
Fábio Henrique Gabriele
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fábio Procópio
Fabio Rezende
Fabricio De Souza Lopes
Fabricio Macieira
Fabricio Maciel
Fagner Tineli Baer
Felipe Abal
Felipe Antonio Da Silva Malandrin
Felipe Bicca
Felipe Campelo Sabbado
Felipe Campos
Felipe Della Corte
Felipe Dias
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Espindola De Borba
Felipe Fernandes
Felipe Fernandes Cabrini
Felipe Ferreira De Oliveira
Felipe Itural
Felipe Lara
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lippelt Vieira
Felipe Marangoni Pontes
Felipe Reis
Felipe Sousa
Felipe Wagner
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Müller
Fernando Afonso
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Cabuto
Fernando De Castro Assis
Fernando Del Valle
Fernando Do Nascimento
Fernando Frontera
Fernando Henrique R. Soares
Fernando Junior
Fernando Junior
Fernando Sanches
Fernando Simões
Fernando Souza
Fernando Takao
Fernando Xavier
Filipe Itagiba
Filipe Muller
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues Cavalcante
Filipe Silva Dos Santos
Filipe Wilbert
Filippe Spósito
Fillipe Pereira Sibioni
Flávio Alfonso Jr
Flávio Fernandes Da Silva
Flávio Haag
Flavio Lopes
Flávio Martins De Araújo
Flávio Nogueira
Francisco J. R. Santos
Francisco Narto Pereira Júnior
Francisco Sedrez Warmling
Francisco Yago Aguiar Sobreira
Frank Wallace
Fred França
Frederico De Faria E Silva
Frederico Fetter
Frederico Rocha
Gabriel Andrade
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Cesar Duarte
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Foratori
Gabriel Lima
Gabriel Lopes Dos Santos
Gabriel Marquardt Müller
Gabriel Martins De Oliveira
Gabriel Pacheco Da Silva
Gabriel Previato De Andrade
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Sabino
Gabriel Sixel
George Leandro Luna Bonfim
Geraldo Gimenez
Giancarlo Santos
Gilmar Pereira Do Lago
Gilmar Rocco
Gimgim Rodrigo Martins
Giovanne Bittar Da Costa
Gisele Sena Bertolazo
Glauber Monteiro
Glauco Theodoro
Gobira Diego
Gregório De Almeida Fonseca
Gregory Pereira Barbosa
Guilherme Aguiar
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Barbero Alves
Guilherme Batista Das Dores
Guilherme Borges
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Furtado
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Martins Rocha Pimenta
Guilherme Pinto Reis
Guilherme Strejewitsch Oliveira
Guilherme Zanchetta
Gustavo Boeing
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo Da Rocha Pereira
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Gattino
Gustavo Gonçalves Silva
Gustavo Jose Gomes Meilus
Gustavo Lander
Gustavo Maiorini
Gustavo Martinez
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Tironi Malek
Haniel Ferreira
Heber Marcos Queiros
Heitor De Almeida Francisco
Heitor Fontes
Helder Poubel
Henrik Chaves Gregorio
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Jamal Borges
Henrique Julio Rizzi
Henrique Marangon Pereira
Henrique Miguel
Herick Pinho
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Higor Matheus Luvizotto Deni
Hiromi Honda
Hudson Ornelas
Humberto Gs Junior
Humberto Meale
Hunind Ander Lima Lopes
Iago Miranda De Freitas
Iara Bambirra
Ícaro Das Neves Augusto
Igor Araujo
Igor Raphael Garcia Duarte
Inácio Fëanor
Informática Para A Vida
Iran Eduardo
Isaac Barbosa
Isabelle Viana Felix
Isac Marcos
Ítalo Oliveira
Ivan Barion
Ivan Barros
Jadson Alves Cordeiro
Jaime Das Neves Calmon
Jairo Matos Jr
Janayna Bianchi Pin
Jean "Jaguar" Ricieri
Jeann Paulo Klauss
Jeferson Corrêa Da Silva
Jeferson Dantas
Jefferson Alencar Da Silva
Jefferson Araujo Dutra
Jefferson Breno Lomenha Pereira
Jefferson Caldato
Jéssica Reinaldo Pereira
Jéssica Simas Gois
Jhonny Barros
João Ciocca
Joao Claudio Barcellos De Azevedo
João Eugênio Córdova Brasil
João Freitas
Joao Gabriel De Oliveira
João Guilherme
João José De Godoy Neto
João Pedro Dos S. Thomé
João Rodrigues
João Soares
João Trindade
João Victor Mendes De Oliveira
Jofran Cesar
Jonatas Castilho Moraes
Jonathan Alves Mota
Jonathan Fried
Jonathan Goularte Silva
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonylson Pontes
Jorge Gomez
Jorge Monteiro Pedrosa
Jorge Rodrigues
José Eduardo Da Silva
José Henrique Kroll Junior
José Luiz "Tzimisce" Ferreira Cardoso
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Ozorio Costa
José Paulo
José Rafael Batista Lebre Ferreira
Jose Ricardo Da Silva
Joseph Oliveira
Josue Borges Da Cunha
Jota Sobreiro
Jozieli Weber
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Lopes
Julio Cesar Araújo
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Julio Cesar Vieira Baltazar
Júlio N. S. Filho
Jurandir Aquino Dos Santos Junior
Kaede Kisaragi
Kalaires
Karl Fontes
Kássio José Lara De Rezende
Kauê Rodrigues
Kevin Braathen De Carvalho
Kirlian Silvestre
Klisostom S Da Silva
Lázaro Júnior
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Dos Santos Mota
Leandro Ferraro
Leandro Moraes
Leandro Raniero Fernandes
Leilton Luna
Leo Fluz
Leo Lionhard
Leo Martins
Leonardo Almeida
Leonardo Almeida
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Augusto Garcia Leme
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Brocco
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Dos Santos Gedraite
Leonardo Henrique Tremeschin
Leonardo Neves
Leonardo S. Paula
Leonardo Silveira
Leonardo Vaccaro
Lex Bastos
Lídia Granemann Gemo Montovani
Lipe Ragazzi
Luan Leme Silva
Luana Costa
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo

Lucas Arruda
Lucas Arsolino
Lucas Danez
Lucas Emanuel Germano
Lucas Gerei
Lucas Henrique Martins Faria
Lucas Mamede Barbalho
Lucas Marques De Camargos
Lucas Mezêncio
Lucas Oliveira
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodrigues
Lucas Rodrigues Da Silva
Lucas Silva De Deus
Lucas Silva De Deus
Lucas Zanotti
Lucian Botelho Matias Campos
Luciano Del Monaco
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto De Lara Cavalcanti
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Monteiro
Luis Paulo Silva
Luiz Alberto Flores Junior
Luiz Cláudio
Luiz Felipe Ribeiro Palmeira
Luiz Felipe Siqueira
Luiz Fernando Maehana
Luiz Fernando Taddeo
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Guilherme Mercurio
Luiz Rafael
Lutero Cardoso Strege
Lyonn Jarrie
Mackson Silva
Macus Santini
Maicon Hackenhaar De Araujo
Maicon Nunes Rodrigues
Manoel Moura Da Silva Neto
Manoel Mozzer
Marcel Gomes
Marcel Onorato
Marcel Pinheiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Batista De Andrade Fernandes
Marcelo Cardoso
Marcelo Drudi Miranda
Marcelo Falchetti
Marcelo Farias
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lapertosa
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Perin
Marcelo Roberto De Brito Nardozzi
Marcelo Seara Mendonça
Marcio Dias
Marcio Moreira Guimarães

Marco Antonio Fogaça
Marco Menezes
Marcone Francisco Lira Barbosa
Marcos André Macedo Martins
Marcos Borges
Marcos Farias
Marcos Goulart Lima
Marcos Junqueira Braga
Marcos Mazo
Marcos Pincelli
Marcos Rodolfo
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Botelho
Marcus Leopoldino
Marilia El-Kadre
Mario Felipe Rinaldi
Martinez Crizel Nunes
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Cardozo
Matheus Carolino Melo
Matheus Coelho
Matheus Ferraz Rocha
Matheus Henrique Reis De Aleluia
Matheus Hobit
Matheus K. Steinbach
Matheus Macedo
Matheus Peixoto
Matheus Rebel De Siqueira Acha Gomes
Mathias Barbato Bloch
Mauricio Bomfim
Maurício Carneiro
Mauricio Martins Jorge João
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Michel Klagenberg
Maurício Silva Araujo
Max Freitas
Mayra Farias Silva
Michael Wevanne Xavier De Santiago
Miguel Peters
Mitae Do Mato
Mitelus Morion
Muriel Ventura
Murilo Mendes
Murilo Vieira Guidoni
Muryllo Araujo Costa
Naldo Master
Nando Machado
Narciso Dos Santos Filho
Nathan Arocha
Nathasha Paixao
Nefhar Rocha Dos Santos
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Nelson André
Nicolas Lima Pacini

Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nikos Elefthérios
Olidiomar Dos Santos Da Cunha
Pablo Henrique Marques Soares
Panda Vital
Paulo Augusto Galembeck
Paulo Calumbi
Paulo Cecere
Paulo E. R. Weber
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo França
Paulo Henrique
Paulo Henrique Da Silva Pedro
Paulo Henrique Nunes
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto De Faria Junior
Paulo Vitor
Pedro Arthur Pinto Bravo Durão
Pedro Cagnoni Parma De Melo
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Canova Mosele
Pedro Henrique Guimarães Ramos Pires
Pedro Henrique Rodrigues Loureiro
Pedro Mansur
Pedro Netto
Pedro Paulo Silva Pimentel
Pedro Soares
Pedro Victor Da Silva Ferreira
Pedro Vitor Schumacher
Péricles Vianna Migliorini
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael 47
Rafael Agostinho
Rafael Artur
Rafael Bezerra
Rafael Blotta
Rafael Cmb
Rafael Da Costa Bezerra
Rafael Da Silva Moreira
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Devera
Rafael Duarte Pinto De Oliveira Coelho
Rafael Ferraz
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Miranda
Rafael Monteiro
Rafael Nicoletti
Rafael Panczinski De Oliveira

Rafael Portella
Rafael Ricardo Martinho Vigil
Rafael Rodrigues
Rafael Sangoi
Rafael Santiago Dantas
Rafael Schreiber De Souza
Rafael Soares Da Costa
Ramiro Alba Alba Filho
Rannyere Xavier
Raphael Batista
Raphael Bezerra
Raphael Carlos
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Fernandes
Raphael Galimbertti
Raphael Martinelli Barbosa
Raphael S. Nunes
Raphael Soma
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Raul Pinheiro
Raul Santana Lopes
Reginaldo Santiago
Renan Neto
Renata C B Lzz
Renato Cabral Lemos
Renato Da Cunha Silva
Renato De Faria Cavalheiro
Renato Motta
Renato Paulo Nicácio Pedrosa
Renato Venturini Matrangolo
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Da Silva Ramada
Ricardo Dall'Olio
Ricardo De Oliveira Souza
Ricardo Mallen Machado De Souza
Ricardo Pereira Ramalho
Ricardo Pontoglio
Ricardo Tancredi Zanettini
Ricardo Telino Neves
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson Von Wolf
Rodolfo Angeli
Rodolfo Araujo Rodrigues
Rodolfo Caravana
Rodolfo Cavalcante
Rodolfo Santos Jeronimo
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Bina
Rodrigo Borges De Castro
Rodrigo C Barbosa
Rodrigo Canalle De Freitas
Rodrigo Chaves

Rodrigo Colts
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Lopes
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Araujo
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Silveira Pinto
Rodrigo Soares De Cerqueira
Rogério Fabiano Dos Passos
Rômulo Calazans Silva Ximenes
Ronald Luis Silva Siqueira
Ronaldo Rodrigues De Araujo Dos Santos
Roque Francisco
Rubens Mateus Padoveze
Sairo Santos
Samuel Filizzola
Sanderson Átomo
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sasukerdg Mendes
Saulo Cavalcanti
Sebastião Augusto Pedroso
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Mello
Seuraul
Shoyos, O Molho
Shur Stephano
Solar Entretenimento
Soren Francis De Rezende Santos
Spike Thales
Suko D. Lemon
Sulleman Silva Martiniano
Taigo Brito
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Pereira
Talles Magalhães
Tayara De Paula Fernandez
Thadeu Fayão
Thales Campelo
Thales Vaber De Carvalho Mendes
Theógenes Rocha
Thiago Barz
Thiago Colás
Thiago Cordeiro
Thiago Costa
Thiago De Oliveira Goncalves
Thiago Destri Cabral
Thiago Duarte De Souza
Thiago Façanha
Thiago Henrique
Thiago Moura
Thiago Nicolas Szoke
Thiago Ozório
Thiago Paulino Dos Santos
Thiago Pkm
Thiago Roberto
Thiago Roberto Do Prado
Thiago Zenark Reis

Thomas Delfino Soares
Thyago Athayde
Tiago Alves Araujo
Tiago Barbosa Da Fonseca
Tiago Cesar De Paiva Medeiros
Tiago Fragoso
Tiago Magalhães Lyrio
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tiago Reis Dutra
Tiago Soares
Tom Azevedo
Tomás Troppmair
Tony D'Avila De Souza
Uelerson Canto
Valdo Nóbrega
Vevé Leon
Vicente Fonseca
Victor Alexsandro
Victor Hugo Martins
Victor Hugo Simões Santos
Victor Miranda Rangel Silva
Victor Vimax
Vince Ferreira
Vinicio Felix Justino
Vinicius Camargos
Vinicius Dinofre
Vinicius Eduardo
Vinicius Ferreira
Vinicius Freitas
Vinicius Freitas
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Higino
Vinicius Lacerda
Vinicius Rodrigues
Vinicius Rodrigues De Freitas
Vinicius Rodrigues Gonçalves
Vinicius Romano
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Moura Do Carmo
Vitor Kern
Vitor Oliveira Nascimento
Vitor Zel Calderaro
Viviane Barbosa
Viviane Pereira Silva
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Chiba
Wagner Rodero Junior
Walber Nunes Da Fonseca
Wallace Garradini
Wallas Pereira Novo
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Warnei Oliveira
Wefferson David De Souza Silva
Wellington Pereira Da Silva

Wellington Poi
Welson Pereira Dos Santos
Werneck De Sá
Wesley Francisco Da Silva
Wid Mark
Will
Wilson Do Monte Cerqueira Junior
Wilson Luis
Woney Andrade Nunes De Souza
Wying Yang
Yanes Tomaszewski De Souza
Yargo Reis
Ygor Vieira
Yuri Nóbrega
Zai De Baixo

## Conselheiros

Aaron Luercio
Abelardo Dantas Álvares
Adriano Anjos De Jesus
Adriano De Souza Quast
Adriano Guido
Adriano José Teixeira
Adriano Nogueira
Adriano Peres
Agamenon Nogueira Lapa
Agostinho Bartolomeu
Alan Santos
Alberto Pereira De Paiva Filho
Alcione Cardoso
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Alessandra Rodrigues
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Angelo
Alex Azevedo
Alex Eustáquio Gontijo
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Pongitori
Alexander Ischaber Xavier
Alexander Rodrigues Oliveira
Alexandre Bonnamain
Alexandre Dos Santos Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Pytel
Alexandre Rola
Alexandre Santos
Alexandre Sarmento
Alexandre Silva Dias
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Alfredo Santos Júnior
Allan José Da Silva Pinto
Allan Vieira
Alonso Marinho Horta
Alysson Cunha
Alysson Silveira

Amadeu De Sousa Moura Terceiro
Amanda Mattos Della Lucia
Amauri Silva Lima Filho
Ana Cristina Rodrigues
Ana Passos
Anderson Almeida
Andre Andrade
André Bessa
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Lima Dos Santos
André Luiz
André Martuscelli Do Amaral
Andre Ramos
Andre Roberto Felipe
André Soares
André Turtelli Poles
André Vazzios
Andre Veras Melo
Andrey Catellan
Anesio Vargas Junior
Angelo José De Oliveira Zimmermann
Antonio Eduardo Pires Martins
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Lucas Da Silva Loureiro
Armando Candido Bueno Neto
Artur Barroso Mirço
Artur Duduch
Athus Ferreira
Auri Fernandes
Azrael Lima
Banzo Bruno
Basic Mountain Game Shop
Baztard Dezzanetti
Bernardo Pires Caron
Bernardo Stamato
Bernardo Wermuth
Bianchi Nogueira Teixeira
Braz Dias
Breno Costa Fernandes
Breno D. Coimbra
Bruna Alencar
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Carvalho De Paula
Bruno Cobbi Silva
Bruno Cury
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Fernandes
Bruno Gomes Da Fonseca
Bruno Leão Pereira
Bruno Lemos
Bruno Moura
Bruno Peres
Bruno Pozzi
Bruno Ruaro Confortin
Bruno Ruas Meirelles De Fraga
Bruno Teixeira

Bruno Teixeira
Bruno Teixeira
Bruno Teixeira Maia
Bruno Trejes
Bruno Vieira
Brunuz
Cadu Fernandes
Caesar Ralf Franz Hoppen
Caio Andrade
Caio Cesar Mazon
Caio César Viel
Caio Delgado
Caio Guerrero
Caio Vinicius
Caique Felipe Serafim Dos Santos
Calleu Fuzi
Calvin Semião
Camila Gamino Da Costa
Camilo Torres
Carine Ribeiro
Carlo Marcelo Revoredo Da Silva
Carlos Castro
Carlos Dalben
Carlos Frederico Veiga
Carlos Gomes
Carlos Laurentino
Carlos Victor Rodrigues Lopes
Cassiano Oliveira
Castilho Sousa Oliveira
Cavaleiro Morto
Célio Júnior
Celso Giordano Tonetti
Cesar Federici
Cesar Haggstron
Cesar Hitos Araujo
Cesar Renato Silva Dos Santos
Cezar Martins
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Cláudio Oliveira
Claudio Simões
Cleber Junior
Clênio Paulo Resende
Cristiano "Leishmaniose" Cavalcante
Cristiano Cristo
Dan De Paula
Daniel Bussular Diniz
Daniel Carlos
Daniel Chaves Macedo
Daniel Dantas De Oliveira
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Martins Ferreira
Daniel Nogueira
Daniel Paes Cuter
Daniel Ramos
Danillo Gonçalves Batista
Danillo Roger Ribeiro
Danilo Cruz
Danilo M. Lemos

Danilo Sales Barbosa
Dante Souza E Souza
Davi A. Sodré Rocha
Davi De Abreu Costa
Davi Marcos
David De Andrade Nunes
David Fuller Brazil
David José Neves Baldi
David Ramalho
David Sousa
Denis Carvalho
Denis Petri
Denison Martinelli
Derek Moreira
Desertneo Legends
Desmond Le Avner Quevedo
Dickson Luz
Diego Bonfiglio
Diego Figliero
Diego Lira
Diego Pereira
Diego Toniolo Do Prado
Dimitrius H. Alves
Diogo Couto Oliveira
Diogo Mathias
Diogo Souza Da Silva
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Doc Lagoon
Doug Floriano
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Reis
Dyego Freire
Éder Dzr Fialho
Eder Lage
Éder Mark Filo-Creão Lima
Edgar Cutar Junior
Edilazio Luiz
Edinho Gouvea
Edney "Interney" Souza
Edu Costa
Eduardo Augusto
Eduardo Bailo
Eduardo Braga
Eduardo Da Silva Cardoso
Eduardo Damacena Manhães
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Ferreira Dos Santos
Eduardo Galvão Zolin
Eduardo José Reis
Eduardo Kadosh
Eduardo Kikuchi Itiama
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Sirangelo
Eduardo Zimerer
Elbert Alexandre Sales
Elvis De Lima Pereira
Elvys Da Silva Benayon

Enzo Venturieri
Eric M. Souza
Erick Nunes
Estevão Costa
Etimar De Moura Crescêncio
Evandro Silveira De Pontes
Evelini Cruz Andrade
Everton Mochetti Segura
Ewerton Barbosa
Fabiano Sampaio Sales
Fabiano Silveira
Fábio Alexandre Da Silva
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fábio Henrique
Fábio Marques
Fábio Moraes
Fabio Roberto Leite De Souza
Fábio Rodrigues Dos Santos
Fabrício David Delgado
Fabricio De Matos
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Felipe Asfora
Felipe Barreto
Felipe Castilho De Camargo
Felipe Daguano
Felipe Damorim
Felipe Intasqui
Felipe Leite
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Nunes Porto
Felipe Passos Silveira
Felipe R. Brasil
Felipe Rizardi Tomas
Felizz Alcantara
Fellipe Denser
Fernando Abdala Tavares
Fernando Borges
Fernando José Correia
Fernando Modesto Dutra
Fernando Severiano Gomes Rodrigues
Filipe Caetano Da Silva
Filipe Luiz
Fiori Zonta
Flavio Ferreira
Flavio Rodrigo Sacilotto
Flavio Valladão Ferreira
Francis Biazon
Francisco Menezes
Francisco Simões Porto
Francisco Villalva Neto
Frederico Jose Ribeiro Franca
Frederico Moreira
Gabriel Americano Rezende Filho
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Lopes
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Moreira
Gabriel Nascimento Novaes
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Portugal
Gabriel Queiroz De Sousa
Gabriel Rocha Bittencourt De Castro
George Carlos Gonçalves Da Silva
Geraldo Abílio
Gian Felipe Duarte Reinoso
Gilberto Arthur
Gilberto Eiji Yoshida
Gilberto T M Bueno
Gilvan Gouvêa
Giordanni Ferreira Soares
Giovani Gomes
Giuliano Soares Gonçalves
Giuliano Vieira Sant'Anna
Givanio Jose De Melo
Gláucio José Magalhães
Glauco Lessa
Glauco Madeira De Toledo
Gorgônio Bulhões
Gregório Tkotz
Gugu De Abreu
Guilherme Albero
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Carneiro
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Reis
Guilherme Rey
Guilherme Teixeira
Guilherme Tsuguio Tanaka
Gustavo Degering
Guto Santos
Haniel Ferreira De Paiva
Harley Lucas Gonçalves
Helio Paiva Neto
Helio Rodrigues
Henrique Fabres
Henrique Santos
Henrique Soares Silva
Henry Christian Moreira
Herbert Aragão
Higor Rodrigues
Hugo Rebonato
Humberto Moreno Tacca
Humberto Villela
Hyago Pereira
Ian De Sousa
Ibrahim Cesar
Ícaro Cardoso Da Silva
Icaro Issa
Igleson Freire De Figueredo
Igor Andre
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor De Morais Alexandre
Igor Pignaton
Igor Silva
Ilidio Junhior
Iracema Caroline Doge
Ismael Alcântara Da Silva
Ismael Marinho
Italo Marinho
Italo Pivato De Gaspero Lotufo
Iuri Gelbi Silva Londe
Iury De Paula Lopes
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivanildo Nascimento Dos Santos Junior
Jaime Daniel Rodríguez Cancela
Jaime De Andruart
Jairo Neto Araujo De Almeida
Jean Blaskoski
Jean Brito
Jean Felipe Giacomoni
Jean Felsky
Jeferson Marques
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Floyd Conz
Jefferson Frias
Jefferson Neves
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessé Adriano Dias
Jessé Ulisses
Jhonas Diego
Jim Anotsu
João Antonio
João Claudio Pereira Da Costa
João Henrique Pereira De Almeida
João Lucas Roriz
João Luiz Barros Teixeira
João Paulo Da Silva
João Pedro Andrade
Joao Pereira
João Queiróz Gonçalves
João Renato Paulon
João Ricardo Bittencourt
João Rodolfo Paschoaletto Possani
João Victor Gomes Lopes
João Victor Lessa Nunes
João Zonzini
Joaquim Herculano Da Costa Junior
Joaquim Silva
Joderlan Oliveira
Jonas Farias
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Caffé
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Vieira
José Alexandre Buso Weiller
José Elso
José Emygdio
José Fontenele
José Guilherme De Souza Silva
Jose Gustavo Loureiro C. Silva
José Renato Rodrigues Navikas
José Ribeiro Junior
José Roberto Froes Da Costa
Joshua Raiser
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Torena Hernández
Júlio César Eiras
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karlane Fernandes Teixeira
Kayser Martins Feitosa
Keine Martins
Kelvin Sammer Gonçalves Marques
Keyler Queiroz Cardoso
Le Seigneur Des Faits
Leandro Bitencourt
Leandro Casanova
Leandro Ferreira De Jesus
Leandro Franco Miranda
Leandro Godoy
Leandro L. C. E Rodrigues
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Pugliesi
Leandro Sardim
Leandro Silva Cavalcanti
Leo Aguiar
Leon Cleveland
Leon Santos
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Falcão
Leonardo Léo
Leonardo Mota
Leonardo Peixoto
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Ribeiro Dantas
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lincoln Ruteski Dos Santos
Livia Andrade
Lobinhu Costamilan
Lobo Lancaster
Lourenço Vilar
Luana De Pinho Zenha
Lucas Alves Simas
Lucas Amaral
Lucas B. Mattos
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Bogard
Lucas Fernandes
Lucas Ferraz
Lucas Fowl
Lucas Humberto
Lucas Pereira Baumgartner
Lucas Ribeiro Franco
Lucas Santos Borba De Araujo
Lucas Tanaka
Lucas Tessari
Lucas Viana
Lucian Ks
Luciana Cruz Bianco
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Oliveira
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luigi Doria
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Benedito Aidar Gavioli
Luiz Castro
Luiz Eduardo Teixeira
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Henrique Moreira
Luiz Junior
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Tanure
Luke Salimene
Makissuel Melquiades Soares
Mamute Felipe De Lucca
Manoel Carlos Alves Dos Reis Junior
Manoel D'Mann Martiniano
Marcel Godoy
Marcello Bicalho
Marcello Duarte Crescencio
Marcelo Cardoso Figueiro
Marcelo Castro
Marcelo Cecconi Portes
Marcelo Menezes
Marcelo Miguel
Marcelo T Tomita
Marcelo Zem
Marcio Augusto Silva De Souza
Márcio Henrique Carvalhal
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Bym Veloso
Marco Fischer
Marco Paulo Brito De Almeida Mainart
Marcos Felipe
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Neiva
Marcus Andrade
Marcus Balla
Marcus Rocher
Marcus Souza
Marcus Vinicius
Marcus Vinicius De Souza Lima
Marcus Vinicius Domingues Das Chagas
Marcus Vinicius Lemos
Marcus Vinicius Pretti
Marina Ferreira De Oliveira
Mário Bastos
Mario Eduardo Cioffi
Mario Maclir
Marlon Eduardo Gonçalves
Marlos C. Machado
Mateus
Mateus Trigo
Mateus Winck
Matheus Back Almeida
Matheus Borges Ziderich
Matheus Faria
Matheus Farina
Matheus Feron
Matheus Martins De Oliveira
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Primo
Matheus Ramos
Max Fischer
Maximiliano Rohrer
Maycon Diogenes Dos Santos Da Silva
Mia Alexandra
Michael Lennon De Moura
Michel Reis Pedreira Muniz Tavares
Michell Lech
Mickhail Seraph
Mr.Frank
Murilo Melleiro
Natasha Jorge Freitas
Nathália Pinheiro Martins
Nathan Gurgel
Neidilson Soares Galvão
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Lanza Flores
Nicole Mezzasalma
Nikolas Jorge Santiago Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Norberto Silva
Odmir Fortes
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Escobar
Patrick Maciel Campos
Paulo Guimarães
Paulo Halliwell
Paulo Henrique Farias Dos Santos
Paulo Henrique Procopio Da Silva
Paulo Ribeiro Da Silva
Paulo Teixeira
Paulo Tuppy
Paulo Victor Martins
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Anselmo
Pedro Henrique Crogite Pohren
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Lima
Pedro Lopes
Pedro Machado
Pedro Maranhão Pinheiro Meireles
Pedro Panhoca Da Silva
Pedro R De Jesus
Pedro Rafael De Paula
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Ramises Leopoldino De Mesquita Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Tasman
Péricles Da Cunha Lopes
Philippe Elias
Pietro Vicari
Porfírio Ferreira De Queiroz
Possidônio Cunha
Rafa Juri Barbosa
Rafa Rossetti
Rafael Alves
Rafael Araujo
Rafael Baquini Bueno
Rafael Beckmann Genú
Rafael Cardoso
Rafael Costa
Rafael Duarte Collaço
Rafael Freire
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Klauz
Rafael Lima
Rafael Lohmann
Rafael Machado Saldanha
Rafael Monte
Rafael Padilha
Rafael Rafindio
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Silveira Da Silva
Rafael Sirotheau
Rafael Souza
Rafael Souza Oliveira
Rafael Tota
Rafael Werneck
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Marques Borges
Rangele Guimarães
Raoni Godinho
Raphael Alves Moure
Raphael Araujo
Raphael Barros
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Menezes
Raphael Montero
Raul Dantas Mafaldo Rocha
Raul Victor Coan
Rauldouken O'Bedlam
Rayser Kevin
Reginaldo Souza
Renan Alves Maronni
Renan Carvalho
Renan Da Annunciação
Renan Garcia
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues Cação
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Bruno Faria De Oliveira
Renato Flores Lima
Renato Potz
Renato Valezin
Renê Sbrissa
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Gambaro
Ricardo Junior Muller
Ricardo Okabe
Ricardo T. Mendes
Roberto Chu
Roberto Marinho Oliveira
Roberto Wagner Lourenço Lima
Robson Araujo
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodney Mendonça Venâncio
Rodolfo Xavier
Rodolpho Rangel De Barros
Rodolpho Rodrigues Almeida
Rodrigo Basso
Rodrigo Corrêa De Godoy Camargo
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Da Silva Santa Rita
Rodrigo Dani
Rodrigo De Salles
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fittipaldi
Rodrigo Henriques
Rodrigo Keiji
Rodrigo L Provietti
Rodrigo Nassar Cruz
Rodrigo Paneghine
Rodrigo Santos Da Silva
Rodrigo Sávio
Rodrigo Tadeu
Rogê Antônio
Roger Andressa Lewis
Roger Firak Zorzi
Rogerio Epp Quintana
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Rômulo Gonçalves Ribeiro
Romulo Jorge Martins
Rômulo Ribeiro
Ronaldo Filho
Roosevelt Suna
Ruan Pablo
Ruy Lopes De Barros
Sadon França
Salvaterra Erra
Sandro Ripoll
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Saulo Alves De Brito
Sávio Luiz Leite Barros
Sérgio Henrique Silva Aguiar
Sérgio Meyer Vassão
Shane Morgan Baraboskin Standen
Silvino Pereira De Amorim Neto
Sócrates Melo
Stefano Calis
Tadeu Augusto Bustamante Dias
Tamires Lazaretti De Souza
Tarcísio Nunes
Társio Roberto Macedo
Teresa Augusto
Thadeu Silva
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thamires Dos Santos Pereira
Theo Ribeiro De Barros
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Elias Vieira Pereira
Thiago Freitas
Thiago Henrique Guedes
Thiago Henrique Righetti E Silva
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Massimino Suarez
Thiago Mello
Thiago Miller
Thiago Rafael Becker
Thiago Santos Dos Santos
Thiago Silva
Thiérri Parmigiani
Thomas A. De Souza
Tiago Carvalho Oaks
Tiago César Oliveira
Tiago Cubas
Tiago Garcia
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago Lima
Tiago Martins Chamuinho Bastos
Tiago Ribeiro
Tomaz Santa Rosa
Uberlan Rodrigues Pimenta
Ugo Portela Pereira
Uriel Maia
Vagner Abreu
Valdir Rafael Chagas
Vanderlei Bastelli Filho
Vandersson Carvalho
Vandir Ferreira Dutra Junior
Vasco Sagramor
Vicente Gomes Pinto
Victor B. Cavalcante
Victor Cabral Xavier Sarmento De Figueiredo
Victor Castro De Sa
Victor Hernandes
Victor Lagoas
Victor Leal
Victor Leir Bethonico De Souza
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinicios Neves
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius Crespilho
Vinícius De Souza Leal
Vinicius França Basto
Vinicius Gutheil Schmitt
Vinícius Lemos
Vinícius Matioli Marconi
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Obadowski
Vinicius Oliveira
Vinicius Soares Lima
Vinicius Vitoria
Vinícius Weizenmann
Vitor Abreu Marques
Vitor Albani
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vitor Lucena
Vladimir Almeida
Wagner Gomes Dos Santos
Walcker Gomes
Wander Souza
Wellington Barros Moraes
Wellington Vieira
Wellington Vieira Ferreira
Wesley Rossi Yamauti
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Willame Fonseca Dos Santos
William Halter Batista
Willian Alencar Humphreys
Ygor Medeiros
Yudi Ohara
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Saiyé Da Rocha Miranda
Yves Souza

# Mestrando de Ouvido

**Leonel Caldela e J.M. Trevisan comentam cada uma das bandas escolhidas na matéria dos ganchos de aventura e desfilam seu conhecimento musical. Os testemunhos com título em azul são do Leonel. Os em verde, do Trevisan. Como bônus, uma playlist com as músicas!**

## Bad Religion

Banda de punk/hardcore californiana com letras políticas e engajadas — mas confesso que meu amor pelo Bad Religion vem mesmo das melodias. *The Answer* é uma música mais lenta, com tom trágico, que fala de gente bem-intencionada que só se dá mal. Tem o atrativo de ser cantada com uma pronúncia muito clara, sendo a primeira letra do BR que eu entendi toda, ainda na adolescência, sem recursos como Google para descobrir o que, afinal, eles estavam dizendo.

## Dead Kennedys

Uma das bandas mais importantes do punk americano. Pesada, agressiva e fortemente política: o vocalista **Jello Biafra** chegou a se candidatar a prefeito de San Francisco! *California Über Alles* faz referência ao hino da Alemanha (cujo primeiro verso é *Deutschland über alles*, ou "Alemanha acima de tudo") e é uma sátira ao governador da California, **Jerry Brown**, no poder durante os anos 70 e início dos 80. Na letra, a California se torna uma ditadura hippie-fascista-fashionista nas mãos do governador. Curiosamente, quando **Ronald Reagan** foi eleito presidente dos EUA, os Dead Kennedys fizeram outra versão da música, intitulada *We've Got a Bigger Problem Now* ("Temos um problema maior agora"), muito mais séria e aludindo aos riscos reais do novo presidente.

## Raimundos

Banda brasileira de hardcore, preferida de 9 entre 10 fãs do gênero que viveram os anos 90. Quando os Raimundos estouraram, através do selo Banguela, parecia que haveria uma grande migração de bandas independentes para grandes gravadoras e para as rádios. Embora Raimundos realmente tenha tocado muito no rádio (chocando a família tradicional brasileira com seu som sujo e letras explícitas), poucas outras bandas do movimento conseguiram o mesmo sucesso. É bem possível que você já saiba a história conturbada da banda: vocalista saindo para virar pastor evangélico depois de quatro álbuns, o resto dos músicos lutando para se recuperar… *Nariz de Doze* narra uma invasão alienígena no interior do Brasil, é engraçada como a maior parte das músicas da banda e tem um dos clipes mais toscos e divertidos do rock nacional.

## Egghead

Às vezes me acusam de gostar de bandas obscuras só porque são obscuras, mas juro que não é o caso. Encontrei Egghead, uma banda de pop-punk-alternativo desconhecida de Nova York, por acaso na internet no início dos anos 2000. Consegui só três músicas, que ouvia em loop. Após um desastre com um HD, perdi as benditas três faixas e passei mais de 5 anos tentando recuperá-las. Enfim consegui um álbum inteiro, que está no meu ipod (e com backup em vários HDs e pendrives) desde então. É difícil achar qualquer coisa do Egghead, pelo menos da época de *First Flight to the Moon*. Já achei um outro álbum no Spotify, mas honestamente não é mais a mesma coisa. Existe no YouTube uma outra faixa do álbum que eu gosto, *Data Entry*, mas acho que é só. Curiosidade: um dos vocalistas do Egghead é o ator **John Ross Bowie**, que interpreta Barry Kripke em *The Big Bang Theory*. Só fui descobrir isso após ser fã da banda e do seriado há anos.

## L7

Banda feminina de hardcore da California. Ficou relativamente famosa no Brasil depois de um show no Hollywood Rock em 1992. Fez parte do movimento grunge, embora com um tipo de som bem diferente da maior parte das bandas que aceitavam a denominação. As duas músicas que escolhi são do álbum *Hungry for Stink*, de 1994. Embora o L7 sempre tenha demonstrado a raiva típica do hardcore, a partir deste álbum a fúria se concentra em temas feministas. Especialmente *The Bomb*, que narra a revolta de uma mulher com uma sociedade "de plástico". Pessoalmente, acho que descobrir L7 no início da adolescência foi vital para que eu crescesse sem tanto machismo quanto muitas pessoas à minha volta (ou pelo menos tentasse enfrentar meu próprio machismo), e considero que bandas femininas de punk/hardcore são essenciais para impulsionar o feminismo combativo.

## Rammstein

Para falar a verdade, não sei nada sobre a banda alemã Rammstein. É extremamente famosa, então nem vou abrir a Wikipedia e fingir que entendo algo — você pode fazer exatamente isso se quiser descobrir mais. Comecei a me interessar mais por Rammstein nos últimos anos, quando comecei a estudar alemão. Parte da graça para mim está em ler as letras e ver o que consigo entender sem ajuda do dicionário. *Du Hast*, de longe a música mais famosa do Rammstein, é ridiculamente fácil de ser entendida por qualquer estudante intermediário de alemão, o que já deve ter motivado muita cantoria desafinada e com pronúncia ruim por gente entusiasmada com seu novo conhecimento.

## Ramones

Não posso nem começar a descrever o quanto gosto de Ramones. Segundo uma leitora minha no Twitter algumas semanas atrás, "Nem a minha mãe gosta tanto de mim quanto o Leonel gosta de Ramones". É um problema, uma obsessão, chame do que quiser. Os Ramones inventaram a música punk, sendo altamente influenciados por rock dos anos 50 e início dos 60, pela surf music e por precursores como MC5. A banda incorporou talvez mais do que qualquer outra o lema "faça você mesmo", que guia o movimento punk. Estavam insatisfeitos com o rock que existia nos anos 70, então criaram eles mesmos uma versão que achassem mais divertida — apesar de saberem tocar pouco, não terem quase nenhum dinheiro para equipamentos e precisarem fazer muita coisa de improviso. Os Ramones são uma junção de personalidades extremamente diferentes, pessoas que foram amigos muito próximos mas que, com o tempo, passaram a se odiar, embora continuassem tocando juntos. Enquanto o vocalista **Joey** era "a alma" da banda, um sujeito dócil e amistoso, com uma voz única e fanhosa, o baixista **Dee Dee** era "o cérebro", escrevendo várias das letras e tratando de temas esquisitos e bizarros. Já o guitarrista **Johnny** era o líder, e achava que os Ramones tinham que ser como um exército em termos de disciplina. Foi essa mistura, junto com os bateristas e com produtores geniais, que criou a sonoridade que influencia boa parte do rock (e até mesmo do pop) até hoje. Como você pode ver, já escrevi demais sobre os Ramones, e isso fui eu tentando me controlar. É um problema, eu sei, mas não tenho mais salvação, o logotipo da banda está tatuado na minha pele e esse vício já dura mais de 20 anos. Posso falar só mais uma coisa? Dê uma chance para *Everytime I Eat Vegetables It Makes Me Think of You*, é um lado B extremamente idiota e divertido, uma balada bizarra que tem o humor esquisito típico dos Ramones. Pronto, parei.

## Nena

Mais uma na categoria "não conheço nada, mas é alemã, então me interessei pela letra". *99 Luftballons* é muito famosa, teve uma versão em inglês e foi tocada à exaustão nos anos 80. A música narra uma versão menos tecnológica do gancho de aventura: alguém solta 99 balões vermelhos

no céu e a força aérea americana detecta-os como ovnis, dando início à terceira guerra mundial.

## They Might Be Giants

Banda alternativa de Massachusetts, originalmente formada por apenas dois músicos e uma bateria eletrônica. Com letras alternando entre o intelectual e o bobo, o They Might Be Giants sempre teve um grande apelo para crianças, e isso acabou se traduzindo em dois clipes do desenho *Tiny Toon Adventures* (aquele do Perninha e da Lilica) para músicas do TMBG, *Istanbul* e *Particle Man*. A banda também foi responsável pela música tema do seriado *Malcolm in the Middle*, *Boss of Me*. A música escolhida para o gancho narra um encontro com uma garota que acredita ser uma figurinista de Hollywood dos anos 40 e 50, inclusive forçando um sotaque para ficar mais parecida.

## Radiohead

O primeiro CD do Radiohead que eu comprei na vida foi *The Bends*, em 1995, com grana do meu primeiro emprego. Se você não sabe qual é, tá fácil: é o que tem *Fake Plastic Trees*. O grupo inglês foi minha trilha sonora preferida para os momentos alcoolico-depressivos do fim dos anos 90. Em 97, inclusive, eles lançariam o até hoje genial *OK Computer*, misturando sintetizadores, guitarra e melancolia como nenhuma banda havia feito antes. Confesso que, para o meu gosto, o Radiohead tem tido uma quantidade mais ou menos equilibrada de erros e acertos. Mas o lugar no coração tá guardado. Essa ideia sobre *Karma Police* ronda a minha cabeça faz alguns anos. Pensar que possa existir uma polícia kármica andando por aí, tentando corrigir as coisas ou punir pessoas é algo muito louco.

## Almir Rogério

Acho que foi a única escolha bizarra da minha lista. *Fuscão Preto* é uma velharia dos tempos em que clipe no *Fantástico* era algo relevante, e que música de sucesso era a que tocava na rádio e era tema de novela.

## Slaves

De tudo que aparece na minha lista, essa é a banda mais recente. São dois moleques, ingleses — sempre eles —tocando só guitarra e bateria (teoricamente, né? A gente sabe que em show tem sempre o roadie de apoio escondido ali atrás do palco). Tem música gritada, tem distorção suja, tem influência de (e produção de um dos) Beastie Boys. É provavelmente a coisa mais legal que ouvi nos últimos anos.

## Johnny Cash

Nem sei por onde eu começo. Conheci **Cash** sem saber quem era Cash: há muitos e muitos anos (1993, o ano em que o Palmeiras saiu da fila), o U2 lançou um álbum chamado *Zooropa*. A última faixa, porém, não trazia o vocalista, **Bono Vox**. A voz que cantava era grave, poderosa. Eu nunca tinha ouvido nada assim. Ouvi a música repetidamente por muito tempo, sem ter ideia de quem era o cara (não havia internet naqueles tempos sombrios, crianças). Foi só dez anos depois, perto da morte de Johnny Cash, que vim a conhecer sua obra, graças a *Hurt*, cover devastadora que ele fez de Nine Inch Nails. Cash é o cara que fez de tudo: foi astro ao lado de **Elvis**, tocou para presidiário, foi presidiário, e no fim da carreira deu um nó no country ao gravar uma série de discos com covers de bandas então contemporâneas, como Soundgarden e o próprio U2 (a sequência de discos se chama American Recordings, produzidos pelo conceituadíssimo Rick Rubin). Eu podia passar meses falando de Johnny Cash, sério, mas prefiro que vocês aproveitem a oportunidade e escutem tudo o que encontrarem. Podem me agradecer no Twitter depois.

## Queens of the Stone Age

Sinceridade? Eu nem sou tão fã do Queens. Adepto do que a galera chama de "stoner rock", às vezes eu acho o ritmo quebrado meio chato, meio cabeçudo demais. Meio "olha só como eu sou diferentão". Mas a música que eu escolhi (e esse álbum, *Like Clockwork*, na verdade) é muito boa. Amo a possibilidade de que exista um vampiro que rouba as memórias e o tempo das pessoas.

## CPM22

Tudo o que eu disser sobre o CPM22 é suspeitíssimo. O **Luciano**, um dos guitarristas, é meu amigo há mais de 20 anos, bem antes da banda. Tive o prazer de colaborar com eles em duas músicas: *13* e *Inevitável*. Independente da amizade, *Um Minuto para o Fim do Mundo* me marcou porque eu passava por um momento emocional tenso, e o clipe me deixava arrasado sempre. Mas eu adoro esses caras! :)

## Tom Waits

Sério, eu não sei praticamente nada sobre a carreira do **Tom Waits**. O que eu sei é que ele é um cara bem foda. Basta ouvir uns 10 segundos de qualquer faixa pra constatar que não se trata do tipo de cara que alguém incentiva a cantar. Mas ele canta mesmo assim. Com a voz rouca, rasgada, como se tivesse um eterno pigarro grudado na garganta. Toca instrumentos bizarros, canta sobre um homem sem membros inferiores que quer entrar para o circo, sobre quando Deus resolveu tirar uma folga e já interpretou o Diabo num filme do diretor **Terry Gilliam** (*O Mundo Imaginário do Doutor Parnassus*, último filme do ator **Heath Ledger** ). Sério, Tom Waits é foda.

## Titãs

Hoje eu mal sei o que os Titãs fazem ou se sobrou alguém no grupo, mas o álbum Cabeça Dinossauro foi bem impactante na época. Eu morava na parte classe média de Pirituba no fim dos anos 80 e tinha por volta de 12 ou 13 anos. Pra gente não existia balada. E aí o que rolava era que a cada fim de semana um amigo dava uma festa em casa, com som e tudo mais. Quando tocava *Bichos Escrotos* ou a faixa título, juntava todo mundo em qualquer que fosse o cômodo escalado para ser a pista de dança no dia, e a gente pulava e cantava junto igual uns malucos, gritando palavrão com toda a força. A gente não sabia bem o que estava fazendo. Hoje eu sei que a gente estava começando a descobrir o que era rock.

## Queen

Tenho uma história engraçada: meu irmão é 16 anos mais velho que eu. E aí, quando eu era criança, ouvi ele falar que ia num show de rock. E era o show do KISS. Na TV passava a propaganda do espetáculo, com **Gene Simmons** e companhia de cara pintada, mostrando a lingua, pulando enquanto fogos estouravam. Isso aconteceu bem na época em que corriam os boatos de que eles soltavam pintinhos no palco e pisavam em cima com suas botas gigantescas. Anos e anos depois, descobri que ele tinha ido no show do Queen, não do KISS.

## The Flaming Lips

Eu não sei se já escutei um disco inteiro do Flaming Lips. Pra mim é aquela banda que marcou por causa de uma fase da balada. Talvez a última grande fase legal de baladas da minha vida, no Milo Garage, em São Paulo. Fica na cabeça como "banda de música doida pra sair pulando".

## Gogol Bordello

É outra banda maluca. Daquelas que tem gente de toda parte do mundo e um vocalista, **Eugene Hütz** (cujo nome verdadeiro, segundo a wikipedia, é Yevgeniy Aleksandrovich Nikolayev), descendente de cigano. O som deles tem influências étnicas variadas e uma pitada punk. Eugene já passou um tempo no Brasil, aprendeu português e vira e mexe enfia umas palavras perdidas no meio das letras. Gogol Bordello também é conhecida como "a única banda que fez **Rogerio Saladino** dançar".

# THAETHNEM TANAELDARIEN

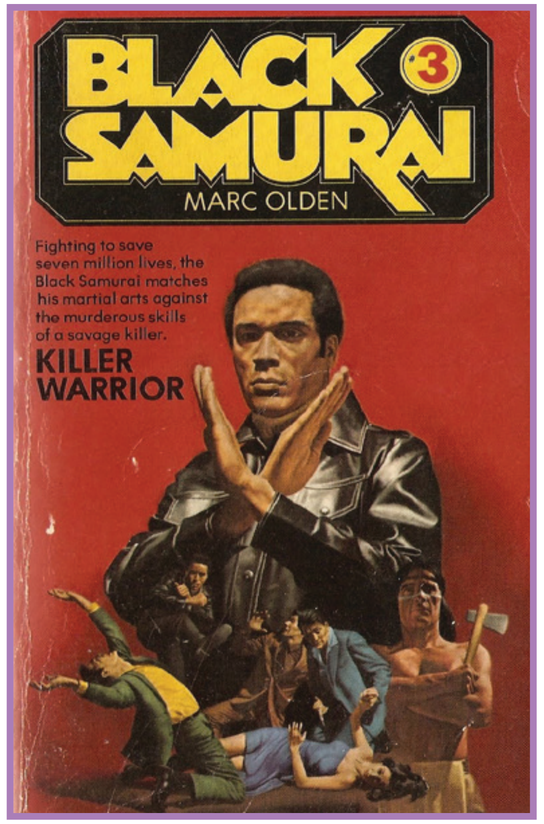
**O Chefe de Fase da edição 113, o elfo Thaethnem Taheldarien, é, na verdade, uma nova versão (renovada, atualizada e melhorada) de um antigo personagem meu de AD&D, com o qual eu joguei algumas vezes.**

O elfo foi criado mais ou menos em 1990, e um grande amigo meu, Marcelo Rodiño, que também era desenhista e ilustrador, chegou a fazer uma imagem do elfo. Na época, o Marcelo queria fazer ilustrações de personagens, para levantar uma graninha e desenhou o meu arqueiro como propaganda do trabalho dele.

Eu tinha tirado um 18 na criação do personagem, e eu queria muito colocar na Destreza (coisa rara na época), mas os outros valores eram bem ruins... e sobrou um 8 para o Carisma e as regras não permitiam que o personagem fosse elfo. Então precisei criar a história da cicatriz enorme em seu rosto, para justificar o valor muito baixo no Carisma.

Com o tempo, fui desenvolvendo mais a história do elfo arqueiro e agora, particularmente, acho que ela ficou bem melhor em Tormenta.

*ROGERIO SALADINO*




# LUKE CAGE

**Confesso para vocês que quando comecei a fazer a diagramação da matéria sobre Luke Cage, pensei em fazer algo normal, seguindo o básico. A pouca variedade de imagens também não ajudava. Mas então, uma luz surgiu.**

Graças ao box falando sobre as raízes do personagem, suas origens nos anos 70 e, principalmente, a influência do *blaxploitation*, achei uma linha a seguir. Uma das grandes características do gênero sempre foi a identidade visual muito forte. Procurei no Google referências, primeiro de fonte e esquema de cores: neste quesito acabei ficando com a capa de Black Samurai. Tanto a fonte quanto as combinação de preto e amarelo são muito fortes, e têm tudo a ver com Cage. Para o fundo, curti a simplicidade do pôster do filme *The Mack*, com os prédios estilizados e a imagem granulada dos atores. O efeito de cartaz gasto completou o visual. Posso dizer que fiquei bem satisfeito com o resultado!

*JMTREVISAN*